

ACÇÃO GAME CHARADA DÁ TV E CARTUCHOS

GAMES

MEGA

PRIMAL RAGE
DINOSSAUROS EM LUTA:
PATADAS, DENTADAS E
MUITO SANGUE

**3 CLÁSSICOS DE
ROUPA NOVA**

Saturno
✓ **SHINOBI**

Neo Geo CD
✓ **DOUBLE DRAGON**

Arcade
✓ **SF ZERO**

SNES

POWER RANGERS: The Movie



ISSN 1630/3451 ED. 88 R\$ 3,50
9 770104 163000

PARA REPOR AS ENERGIAS

PARE NESTE BOX.





x-salada 4 a 7

Uma game charada literalmente animal: você conhece todos os bichos dos games? E mais desenhos, pirações e ajuda aos desesperados.

shots 8 e 9

★ **Começa a guerra dos 64 bits: Nintendo e 3DO divulgam a ficha de suas poderosas máquinas.**

★ **A Sega escolheu Ayrton Senna para lançar o primeiro CD multimídia do Saturno.**

multi interativa 36 e 37

★ **Almanaque Abril CD-ROM 95: a segunda versão é ainda melhor que a primeira.**

★ **Ecstatica: você está preso numa vila e tem de encarar um terrível lobisomem. Um jogo de terror!**

dicas 10 a 13

Especial Phantasy Star 4 (Mega) 12
Especial Eternal Champions (Mega Sega CD) 10
Demon's Crest (SNES) 11
The Tick (SNES) 11
International Superstar Soccer (SNES) 11
Top Gear 2 (Mega) 13
Top Gear 2 (SNES) 13
Ridge Racer (Playstation) 13

debulhados 14 a 34

Street Fighter Zero (Arcade) 14
Double Dragon (Neo Geo CD) 18
Shinobi (Saturno) 20
Primal Rage (Mega) 22
Toughmen Contest (Mega) 25
Mighty Morphy Power Rangers: The Movie (SNES) 26
Fighter's History 2 (SNES) 28
Human Grand Prix (SNES) 30
Jungle Strike (SNES) 31
Road Rash (Master) 32
Last Action Hero (NES) 34



26

SNES POWER RANGERS: THE MOVIE

Os heróis da moçada, na versão videogame do filme que está para estreiar. Até o final!

22

MEGA PRIMAL RAGE



Os dinossauros do arcade se devoraram na versão para o console doméstico. Imperdível!

14

ARCADE STREET FIGHTER ZERO



O combate de rua volta no tempo. Guile ainda se chamava Charlie e pintam novos e velhos personagens. Obrigatório!

FRACO	
REGULAR	●●
BOM	●●●
ÓTIMO	●●●●
CHOCANTE	●●●●●

AÇÃO GAMES

A GENTE BATE E APANHA FELIZ

Você já participou de uma corrida com ovo na colher? Ou corrida de saco? Já jogou uma partida de damas ou futebol? Então, se ligue: são formas de competição do tipo "vence o melhor", mas nas quais todos se divertem. As pessoas sempre praticaram jogos que são representações dessa vontade de "ser melhor que o outro." Uma dessas formas de jogo é a luta corpo a corpo.

Nunca essas representações de luta foram tão envolventes e jogadas por tantas pessoas quanto nos games. A gente pluga no joystick, dá start, bate e apanha pra valer, e sai todo mundo feliz. Pois bem, há muito tempo Ação Games não tinha o privilégio de pôr numa única edição um lote tão bom de games de luta. Primal Rage, Street Fighter Zero, Double Dragon CD e Fighter's History. Tem até Toughmen Contest, um dos melhores simuladores de boxe já lançados. Tudo aí, pra você se divertir a valer, sem ficar com olho roxo, nem dedo quebrado.



REVOLTADO

Vocês não disseram que a gente poderia rodar cartuchos de Mega no 32X? Pois eu fiz isso com Eternal Champions, Fifa Soccer e Alladin e não deu certo. Os cartuchos não são piratas.

JORGE DE ALMEIRA VAZ

Nova Iguaçu, RS

Olha, Jorge, aqui na redação a gente deixa o "hotel" Sega (Mega, 32X e Sega CD) permanentemente montado. Colocamos os carts de Mega no bocal do 32X e eles funcionam perfeitamente. Nossos pilotos só advertem para o seguinte: os cabos do 32X são meio enjoados. Verifique se as conexões estão certas e firmemente encaixadas. Agora, em sua carta você não mencionou um fato importantíssimo: se seus aparelhos e cartuchos são da mesma nacionalidade (japonesa ou americana/brasileira). Se estiver usando aparelhos japoneses com fitas americanas/brasileiras ou vice-versa, não vai funcionar nem que a vaca tussa.

TRUJE
DAS
1000
FACES

Tem doido pra tudo!!! Nesta edição vocês podem conferir três loucos que mandaram - pasmem - as próprias fotos para serem zoadas!!



O Doido é o Daniel Schneider Neri, de Gravataí (RS): dizem que há, no mínimo, uma bola de basquete no cabelo dele! Será?



O Maluco é o Felipe Pereira Mendonça, do Rio de Janeiro (RJ). Seguinte, Felipão: sobrou um monte de parafusos seus aqui na redação, he he he!



O Crazy-Guy é o sushi-man Leandro Y. Yasuda, de São Paulo (SP). Vai ter que usar colírio diet neste olho gordo, garoto! E trate essa catapora...

NETUNO

O Netuno, console que junta o 32X com o Mega Drive num aparelho só, será compatível com o Sega CD?

IEBI ROGER SCHWEDER

Fundão, ES

As informações que recebemos sobre o Netuno, que ainda não foi lançado, não chegam a este nível de detalhes. Mas, usando a lógica, acreditamos que sim. Afinal, se o 32X e o Mega separados são compatíveis com o Sega CD, é provável que juntos no mesmo aparelho também sejam.



O Sidnei W. Pereira e o Renato de Paula, de Portão (RS), se inspiraram nos cards de Ação Games para enfezar o Fei Long. Valeu, garotos!

RPGs

Gostaria que vocês me indicassem bons RPGs para o Super NES — algo na linha The Legend of Zelda, de que gostei muito.

TIAGO RANGEL E. OLIVEIRA

Vila Velha, ES

Existem várias opções legais, Tiago. A mais recente é o Earthbound, da própria Nintendo, um RPG ambientado nos dias de hoje. Os personagens pegam ônibus, falam no celular, usam caixa eletrônico e outras coisas do mundo moderno. É bastante divertido e facilzinho — vem até com um roteiro completo. Outros mais difíceis, mas que vale a pena arriscar: The Secret of Mana, Soul Blazer, Final Fantasy e Breath of Fire.

MEGA MAN X2

Estou com dificuldades para resolver este jogo. Preciso de dicas e passwords.

ANTONIO D. OLIVEIRA SILVA

Caçapava, SP

Publicamos uma matéria sobre Mega Man X2 na edição 77. Mas a password que vamos dar pra você agora, inteiramente grátis, só pintou algum tempo depois. Use 7366 7123 6188 3681 e você começa o jogo com todas as armas, quatro tanques de energia e partes do Zero. Moleza, hein?

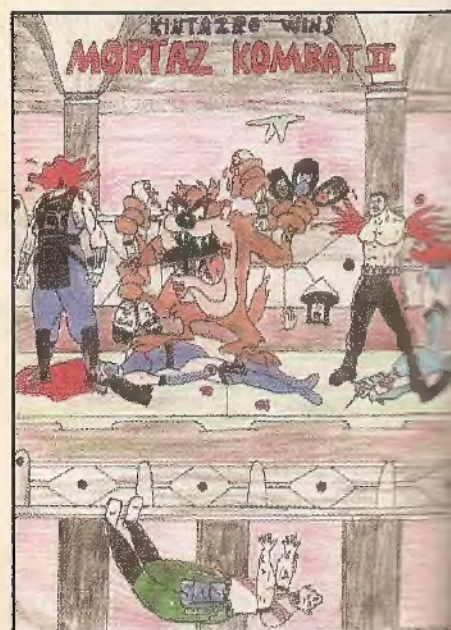
STAR FOX

Há exatamente 2 anos tento entrar no black hole e na fase secreta mas não consigo. Quem sabe vocês não podem resolver meu problema.

LUIZ CARLOS DIAS

Mauá, SP

Pôxa, Luiz, por quê você não pediu socorro antes? Temos uma recetinha que não falha. Na fase Asteroid Belt, no primeiro nível (o do meio), acerta em cheio todos os asteróides vermelhos. Depois da terceira série de asteróides desta cor, um rosto aparecerá. Detone-o com tudo e, quando estiver perto dele, o buraco negro surgirá para você. Já no Asteroid Belt 3, fique atento até aparecer um asteróide bem grandão e prateado na parte direita da tela. Ao avistá-lo, atire nele sem parar. Depois de detoná-lo, você verá um passarinho louco sair da explosão. Toque nele e você irá direto à fase Out of this Dimension, a famosa fase secreta.



O demônio da Tazmania caiu de boca em "Mortal Kombat 2." Isso graças ao Jaime da Costa Pereira Neto, de Campina Grande (PB)

*A página mais gostosa
dessa revistinha.*



VISCONTI

Energia tamanho família.



VENDO

Carts para SNES (Fatal Fury e Art of Fighting). Cristiano, tel.: (011) 834-4948, São Paulo, SP.

Dynavision 3 com 2 controles e um cart. Devanir dos Reis, Rua Papagaio, 138, CEP 86701-380, Arapongas, PR.

Master 2 com 2 carts e um Dynavision 2 com controle turbo e pistola. Leonardo Quirolti, tel.: (011) 440-6171, São André, SP.

Master System completo com óculos e pistola. Silvío L. M. da Silva, tel.: (021) 988-2519, Rio de Janeiro, RJ.

Cart X-Men and Spider Man + Papaléguas, ambos de Super NES e minigame de Mortal Kombat. Ou troco por Game Boy. Rafael, tel.: (011) 404-3232, Bragança Paulista, SP.

TROCO

Atari com 2 controles e 24 jogos por uma TV de 10 polegadas. Ou vendo. Pablo, tel.: (044) 223-0717, Maringá, PR.

Três carts para Master por Mortal Kombat e um controle. Plínio, tel.: (0532) 21-2606, Pelotas, RS.

Super NES com 6 carts, boxica, 2 controles, um Phantion System com um controle, 78 carts e adaptador por 3DO. Henrique Oliveira Jr., tel.: (011) 299-4239, São Paulo, SP.

Cart Beast Warrior para Mega por Allied Beast. Fernando, tel.: (011) 916-6847, São Paulo, SP.

Carts de Mega Drive. Edson K. Ventin, tel.: (021) 742-4552, Teresópolis, RJ.

Master System com óculos, pistola e 16 carts por Super NES. Leopoldo, tel.: (011) 240-0147, São Paulo, SP.

GAME CHARADA

BICHOLÂNDIA NOS GAMES

Muitos personagens de games que você está careca de conhecer e jogar são bichos, ou têm nomes de bichos. Neste ligue-ligue, basta juntar o nome do personagem ao do animal correspondente. Escreva uma carta colocando os números e as letras e mande pra gente. Um exemplo: Wolverine é o nome em inglês do bicho carcaju. Então ligue 1-A. Sacou?

1 - Wolverine	A	A - Carcaju
2 - Knuckles	F	B - Dinossauro
3 - Sonic	I	C - Chimpanzé
4 - Aero Acrobat	G	D - Pato
5 - Earthworm Jim	J	E - Camundongo
6 - Yoshi	B	F - Equidna
7 - Plucky	D	G - Morcego
8 - Ecco	K	H - Gato
9 - Diddy Kong		I - Porco-espinho
10 - Speedy Gonzalez	E	J - Minhoca
11 - Bubsy	H	K - Golfinho

PRÊMIOS

Você pode ganhar: 1º lugar - um televisor colorido 14" + camiseta Ação Games; 2º e 3º lugares - um cartucho surpresa (Mega ou SNES) + camiseta e 4º a 10º lugares - camiseta.

MANDE SUA RESPOSTA PARA: Revista Ação Games, Game Charada nº 88, Avenida Nações Unidas, 5.777, Alto de Pinheiros, CEP 05479-900, São Paulo, SP. O resultado sairá na edição nº 91.

RESPOSTA DA GAME CHARADA DA EDIÇÃO Nº 85

Eram três perguntinhas ligadas à saga de Mortal Kombat. A primeira resposta era Sheeva (personagem), a segunda Shokan (a raça) e a terceira Goro e Kintaro (personagens anteriores). Os felizardos vencedores são: 1º lugar para José Augusto Nascimento Filho, Eunápolis (BA); 2º e 3º lugares para Thiago H. Fuzinelli, Astorga (PR) e Luiz Carlos O. F. Júnior, Pirassununga (SP) e 4º ao 10º lugares para Jander de Souza Lopes, Paranaguá (PR); Diego José Carrico, Guarujá (SP); Emerson H. Higuchi, Penápolis (SP); Carlos Eduardo Pereira dos Santos, Rio de Janeiro (RJ); Alexandre Ouriques Plantá, Porto Alegre (RS); Rodrigo Antônio C. Sussmann, Osasco (SP) e Alessandro Tibúrcio Oliveira, Vila Velha (ES).

PELA DIGNAS

Oi, pessoal. Descolei um game para meu 3DO chamado NeuroDancer, aparentemente original. Acontece que na maioria das vezes em que tento rodar o CD, o jogo não entra e o console o devolve. Agora, quando o jogo entra é uma festa, a mulherada tira a roupa sem dó — desde que a gente tenha algum dinheiro. Vocês já ouviram falar deste game? Será que eu posso continuar a usá-lo sem prejudicar meu aparelho?

FERNANDO DE ANDRADE
Guarujá, SP

NeuroDancer não pintou aqui na redação, Fernando, e sinceramente não o vimos nem nas revistas americanas. Pelo xerox do manual que você mandou parece realmente que o jogo é licenciado pela 3DO Company. O que pode estar acontecendo é que ele esteja com defeito, e o melhor seria tentar trocá-lo com a pessoa ou loja que o vendeu. Se o seu console for da marca Goldstar, pode ser problema do aparelho — soubermos que alguns 3DO desta marca não estão funcionando bem. Calculamos que você esteja mesmo aflito para resolver o problema. Afinal, os gráficos deste game são bastante, digamos, interessantes...

ACHADOS E PERDIDOS

Escrevi várias vezes para o leitor Leandro Naozo, no Japão, mas recebi resposta apenas para a primeira carta. Como ele também lê a revista, pensei em mandar recado pra ele me escrever através da seção X-Salada.

FLÁVIO A. DOS SANTOS
Travessa Ômega, 31,
Jacarepaguá - Rio de Janeiro,
RJ, CEP 22773 420

Ainda não inauguramos a seção Achados e Perdidos, mas vamos dar uma força, Flávio. Provavelmente o Leandro mudou de endereço no Japão — ou até voltou para o Brasil. Tomara que ele leia esta edição.

BATTLEBOYS IN BATTLEMANIACS

Vocês têm alguma dica para este jogo de Super NES?

WILLIAM MUNIZ MELLO
Varjota, CE

Os jogos dos sapos guerreiros têm fama de não dar moleza, William. Assim, a única dica para este game é aumentar o número de vidas para cinco. Na tela de apresentação, aperte e segure os comandos A, B e ↓, depois aperte Start.



*Carteira absurdamente selvagem para MK3. Quem via-
ja para o jogo é Alex Sandro Morães Cardoso, do Rio de
Janeiro (RJ). Demais, muito bom!*

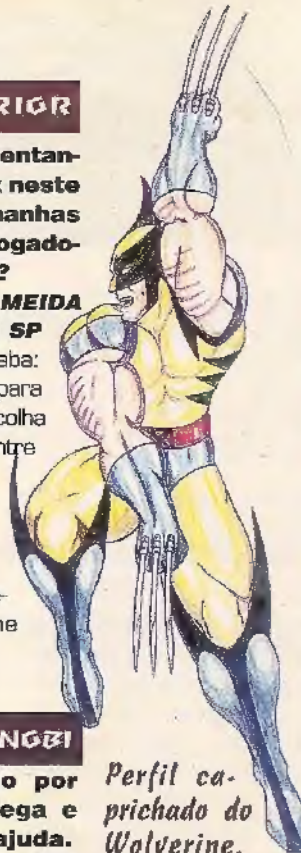
WAY OF THE WARRIOR

PelamordeDeus! Estou tentando descobrir o fatal do Fox neste jogo para o 3DO. E as manhas para acessar as telas e jogadores secretos, como fazer?

RENATO ALMEIDA

Itapevi, SP

Pô, Renatão, o fatal do Fox é babá: basta apertar L + A. Só! A dica para lutar com os chefes é assim: escolha Names na tela de opções e entre com A GAVIN JUN 11 1970 para Kull e J RUBIN JAN 6 1970 para High Abbot. Na tela de seleção de personagens, faça a festa. Para acessar a tela secreta, basta escrever o nome PARANOID MAY 5 1975.



THE REVENGE OF SHINGBI

Estou me descabelando por causa deste jogo de Mega e aceito qualquer tipo de ajuda.

THIAGO MENDES COUTO

Belo Horizonte, MG

Calma, Thiago. Para ficar com shurikens infinitos, vá para a tela de opções e coloque 00 para shurikens. Pouco depois você verá esses algarismos transformados no sinal de infinito. Comece o game e detone a corja.

Perfil caprichado do Wolverine. Desenho do Wagner Gonçalves Lopes, de Garrafão do Norte (PA). Sabe tudo!



VENDA

Cart MK para Mega e ta especial do M Kombat. Rodrigo, (021) 351-3853, Rio de Janeiro, RJ.

Cart SF2 Champion e Double Dragon, para Mega. Antonio Santos, Rua Abílio Almeida, 07, C/9, CEP 69044-000, Manaus, AM.

Master System 2, com 2 cartões e 2 controles e um par de pa- Felipe, tel.: (011) 4033, r. 342, Guarulhos, SP.

Master System 2, semi e completo com 7 ca- controles e uma pi- Cleber, tel.: (021) 1142, após 16:30 h, de Janeiro, RJ.

SEDEX
PARA TODO
BRASIL

SPEED GAMES

THE BEST IN VIDEOGAMES NOW READY TO GO.

PREÇOS
E CONDIÇÕES
IMBATÍVEIS



SUPER NES

MEGA DRIVE

NEO GEO CD

SONY
PLAYSTATION

SEGA SATURN

PANASONIC
3DO

LIGUE JÁ PARA: (011) 826 7816

SHOTS

COMEÇA A GUERRA DOS 64 BITS NINTENDO E 3DO ESQUENTAM AS BATERIAS

É como no clássico duelo de banguê-banguê: os dois caubóis param, esquentam os dedos e preparam-se para o tiroteio. A guerra pelo mercado dos 64 bits está apenas começando, mas já tem seus primeiros duelistas: Nintendo e 3DO anunciaram à imprensa, em julho, o poder de suas novas máquinas. E que poder: ambas terão velocidade de processamento muito alta, gráficos mais bonitos do que o vídeo e a TV normal conseguem mostrar.

A Nintendo divulgou a ficha informal do Nintendo Ultra 64 (NU64), na Internet, em

julho. O chip principal não terá velocidade de 500 MHz, como foi publicado nos States em informação atribuída à Nintendo. Mesmo assim, o chip principal do NU64 processará a 105.58 MHz. É uma velocidade muito boa, maior que a usual nos



O 3DO montado sobre a M2 Accelerator



O Ultra 64: velocidade de 105.58 MHz. Na frente, entradas para quatro joysticks

chips Pentium da maioria dos micros de 64 bits do mercado. A Nintendo continua trabalhando para garantir bons jogos no lançamento e já se fala num pacote de 15 games em desenvolvimento.

3DO 64 bits

Enquanto isso, o grupo 3DO deu sua arrancada para sair na frente da Nintendo. A Panasonic foi a primeira licenciada a se mexer e adotou uma estratégia diferente da Big "N". Ela vai lançar uma placa, a M2 Accelerator, para ser acoplada ao 3DO comum: ou seja, quem tem um 3DO de 32 bits

fica com ele, compra só a placa e passa a ter um 64 bits. A M2 Accelerator possui um chip Power PC e foi exibida na feira E3 de Los Angeles, onde chamou muito a atenção do público. Você a coloca embaixo do 3DO, como se faz com Mega Drive/Sega CD (veja a foto). A M2 será lançada no Natal, nos EUA, antes do Ultra.

Outro fabricante, a Goldstar, ainda não decidiu se lançará um acessório como a M2 ou se partirá direto para um novo console completo de 64 bits. O modelo Goldstar também deverá sair no Natal. Os preços dessa nova geração de máquinas ainda não estão definidos, mas vão ser fundamentais nessa guerra. A Goldstar, por exemplo, já baixou o preço do 3DO 32 bits que, desde junho, está custando 300 doletas nos States. É o preço mais baixo do console desde o seu lançamento.

CONHEÇA AS MÁQUINAS

NINTENDO ULTRA 64	
CPU:	Chip R4300i 64 Bits Risc
Chips co-processadores:	7
Velocidade:	105.58 MHz
Definição gráfica:	1.200 x 1.200 pontos de imagem
Capacidade gráfica:	Movimenta um mínimo de 100 mil polígonos por segundo.
Paleta:	16,8 milhões de cores
Arquitetura de som:	Chip 64Bits DSP de 44.5 KHz, com 64 canais, qualidade de CD.

3DO 64 BITS (3DO + M2 ACCELERATOR)	
CPU:	Chip Power PC 602 64 Bits
Chips co-processadores:	9
Velocidade:	Não fornecida
Definição gráfica:	640 x 480 pontos de imagem
Capacidade gráfica:	Movimenta um máximo de 1 milhão de polígonos por segundo
Paleta:	16,7 milhões de cores
Arquitetura de som:	Não fornecida

Obs.: As especificações técnicas dessas máquinas não são finais e estão sujeitas a modificações



Para a Nintendo por estar fazendo Super Mario World 2 - Yoshi's Island. Poucos games na história mereciam tanto ter uma continuação quanto este. Já estamos babando!

SEGA LANÇA MULTIMÍDIA COM AYRTON SENNA

O prestígio de Ayrton Senna continua altíssimo entre os japoneses. A Sega escolheu Senna para lançar seu primeiro produto multimídia para o Saturno.

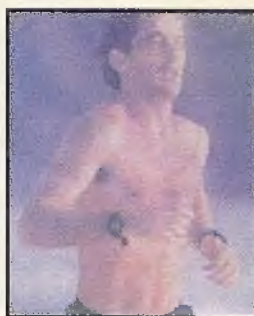
O CD foi lançado pela Sega dia 28 de abril, apenas no Japão. Chama-se *Ayrton Senna's Personal Talk - Message to the Future* (Conversa Pessoal com Ayrton Senna - Mensagem para o Futuro) e custa 8.800 iens (cerca de 90 dólares). Ele faz um painel da vida e do trabalho de Senna de

1987 a 1993, com trechos de entrevistas coletivas e pessoais, reportagens, flashes de corridas e fotos, tudo com som real.

Segundo a revista Juguemu, de julho de 95, a Sega vai lançar uma segunda versão aprimorada desse CD, com músicas e esporte. Quem sabe a Sega não inclui o game Ayrton Senna Super Monaco GP2? Reproduzimos as imagens da revista, apesar da baixa qualidade, para você ter uma idéia do que aparece no CD.



Senna numa entrevista...



...fazendo exercícios



...e erguendo o Brasil mais alto que o pódio, na sua primeira vitória em Interlagos

NINTENDO VAI LANÇAR SUPER MARIO WORLD 2 YOSHI'S ISLAND

A Sig "W" está preparando uma bomba para enfrentar o lançamento do Saturno e PlayStation nos States, em setembro. Quando Sony e Sega lançarem suas máquinas, a Nintendo pretende deflagrar uma guerra de mídia com Killer Instinct para SNES e um segredo, que não foi exibido para nin-

guém e poderá sair no Natal: Super Mario World 2 - Yoshi's Island. O game promete ser um petardo mais poderoso que a primeira versão, que foi a locomotiva de vendas do SNES. Segundo as fofocas, Yoshi's Island terá 32 megabits de memória e 130 mundos secretos. É mole?

ROLA ESTE MÊS

A FEIRA ANUAL DE ARCADE EM SÃO PAULO

Em comemoração à Salex/Parkex 95, a única feira brasileira de arcades, acontecerá em São Paulo nos dias 24 e 26 de agosto. Como sempre, a feira não será aberta ao público, mas você vai conferir em Ação Games as

máquinas que pintarão nos filiperamas até o final deste ano.

Os principais fabricantes vão estar lá: Capcom, SNK/Neo Geo, Sega, Taito, Konami e Kaneko, entre outros.

NBN Import Export

Remetemos para todo Brasil

CONSOLES

Super Nintendo
Sega Gênesis
Sega CD
Sega Saturn
Sega 32 X
3DO
Jaguar
Playstation

GAMES ACESSÓRIOS

Grande variedade

Evite aborrecimento compre fitas originais

INFORMÁTICA

486 DX2-66
486-DX4-100

Pentium
Multimídia
Impressoras

ARTIGOS PARA FESTAS

Envie seu endereço e receba
nossa tabela mensal grátis.

Aceitamos
VISA / SOLLO / AMEX

NBN TELEMARKE
Tel/fax: (0152) 27-3625

ETERNAL

Champions

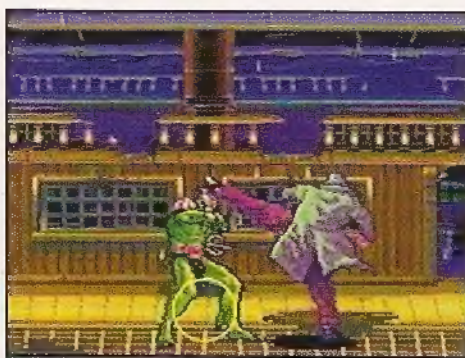


Mais fatais de cenários - Cada cenário deste jogo tem duas armadilhas mortais. Na edição passada, mostramos um fatal de cada tela. Agora, vamos mostrar mais alguns que descobrimos.

Como dar os fatais - Caso você não tenha visto a matéria da edição 87, fique ligado no procedimento para fazê-los acontecer. Quando estiver faltando apenas um tequinho de energia para liquidar o perdedor, faça-o ficar exatamente no local do cenário indicado com um círculo. Detone a vítima e coloque o balde embaixo da tevé, pois vai sobrar sangue pra todo lado.



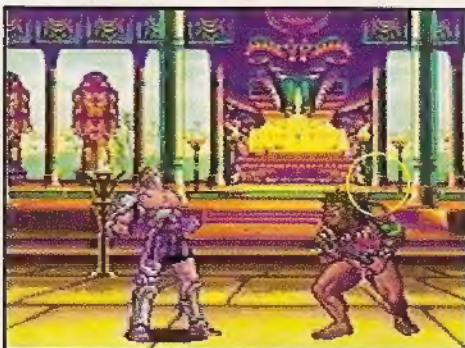
Tela do navio - Empurre o perdedor para o canto esquerdo e dê qualquer golpe. Você verá ele ser trucidado por um tubarão.



Tela do navio (2) - Coloque a vítima bem embaixo do mastro central e elimine-a. Um enorme gancho aparece e... bem, você já pode imaginar.



Tela do circo - Deixe o oponente em frente à cortina direita da segunda porta. Um fusquinha cheio de palhaços cairá em cima do coitado.



Tela do faraó - Deixe a vítima com o ombro esquerdo alinhado em relação ao pilar. Um fantasma carnívoro virá visitá-la.



Tela do ventilador - A vítima deve ficar abaixo do terceiro quadrado no teto à esquerda do ventilador. Quando derrotada, ela levará um banho de ácido.



Tela da caveira - Deixe o perdedor em frente à estátua da esquerda. Ele será incinerado na fôrnelha dentro da caveira.

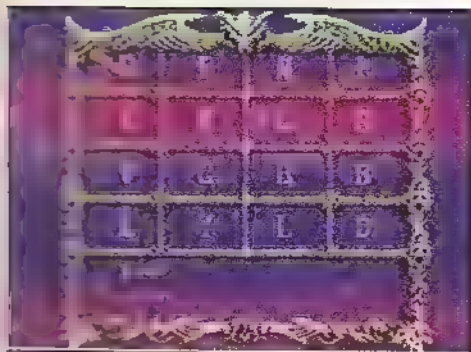


Tela do ringue - Colocando a vítima no ponto exato mostrado pela foto, ela será pulverizada por robôzinhos voadores.

EMON'S Crest

NES

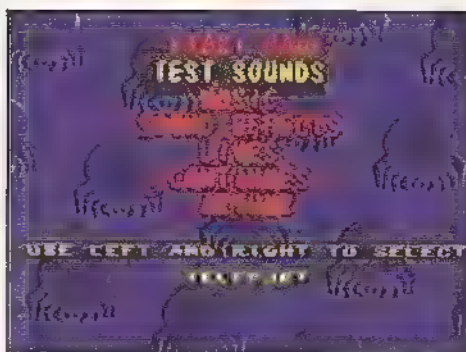
Experimente esta curiosa password em uma das leitoras Rogério Hermenegildo, de São Paulo, Rio Preto (SP). Com ela, você entra no game sem inimigos: RBAL X AOB VCEP



The Tower

NES

Seleção de fases - Aí vai uma dica que pode deixar o jogo mais interessante. Mas é danada de fazer... Bom, ligue o game e aperte Start para acessar a tela de opções. Nesta tela, selecione 2 para Artil, 3 para Lince e 4 para Continues. Em seguida, vá para Test Sound e selecione Teleport. Aperte Start e a palavra Cheat deve aparecer na tela. Comece o game, pause-o e aperte Select para acessar a tela de seleção de fases. Ufa!

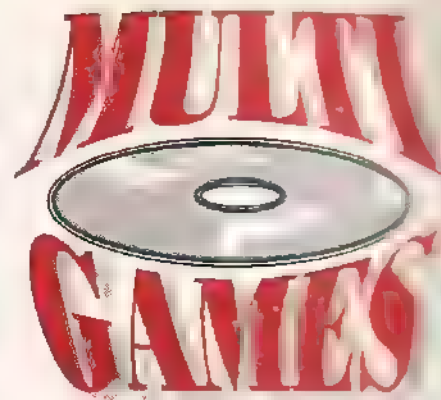
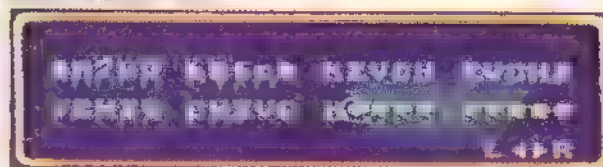


International Superstar occer

NES

Para a galera que gosta de futebol, este ótimo cartucho traz algumas dicas de jogabilidade do leitor de São Paulo, de São

Para a galera que



A MAIS COMPLETA
LOCADORA DE GAME



AGORA EM 2
ENDEREÇOS

LOJA 1

RUA SERRA DO JAPI, 859
TATUAPÉ - CEP 03309-000
TEL/FAX 941 9957

LOJA 2

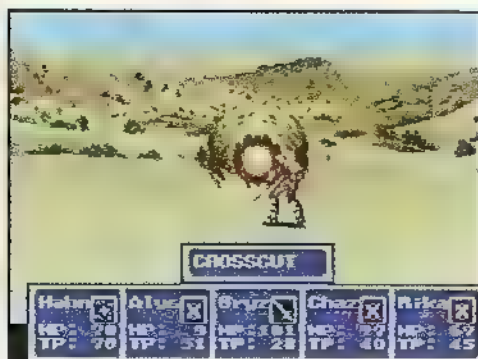
RUA CONSELHEIRO MOREIRA
DE BARROS, 540
SANTANA - CEP 02018-000
TEL/FAX 959 0530



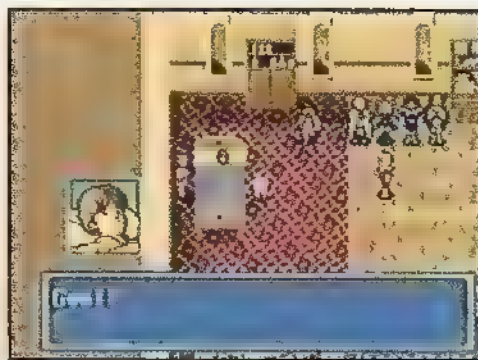
Phantasy Star 4

Acumule experiência e dinheiro - Como em qualquer RPG que se preze, dinheiro e experiência são fundamentais para progredir. Em Phantasy Star 4 você pode acumular uma boa quantidade destes itens realizando oito trabalhos especiais. Veja quais são, onde descolá-los e qual sua tarefa.

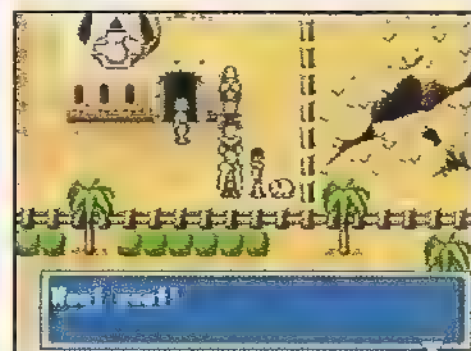
The Ranch Owner - No rancho de minhocas (worms) de Mie, a situação ficou fora de controle porque os bichos cresceram muito e transformaram-se em monstros. Cada worm que você eliminar lhe renderá 5000 pontos de experiência.



Dying Boy - Procure por Mr. Cuvers em Turinco. Ele pedirá alguns itens de Termi para seu filho, que está doente. Traga o Al's Sword, um brinquedo que fará o garoto curar-se.



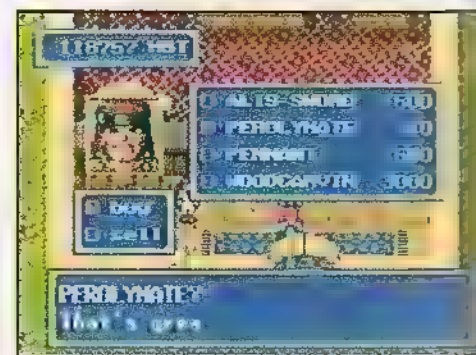
Tinkerbell's Dog - Um morador de Aiedo pede sua ajuda para encontrar um cachorro perdido. Ele pode estar em qualquer lugar, mas procure em Monsen, onde você pode estar com sorte. Leve um shortcake, pois sem este item o cachorro não virá até você.



Stain in Line - O chefe da cidade de Uzo, ao sul de Aiedo, está pagando uma recompensa para quem encontrar suas duas filhas. Elas saíram a passeio num bote e ficaram presas em Aiedo. Vá para Uzo e depois para Aiedo.

Fissure of Fear - A missão é resgatar um menino em Monsen. Ele ficou preso numa rachadura aberta no chão por um terremoto. Detone uma lesma gigante que ameaça o menino e você o salvará.

Missing student - Uma estudante desapareceu na cidade de Piata. Você a encontrará num templo em Kadary. Leve o item Perlmate, encontrado em Termi, para que ela recupere a memória.



Man with Twist - Ainda em Turinco procure por Sekrerias. Todas as sementes que ele está plantando são comidas pelos pássaros. A culpa é do líder das aves: apesar da aparência bonitinha dele, não tenha pena e elimine-o.



Top Gear 2

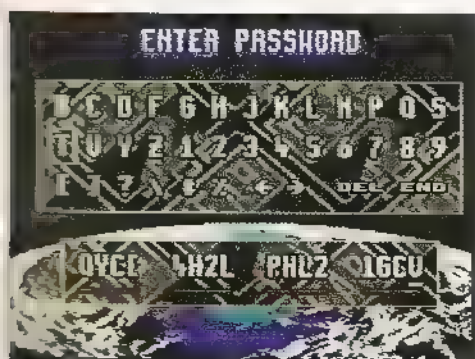
MEGA

Top Gear 2

NEWS

Todas as fases - O Samuel Cardoso Santia
guarrou o estracalho nas pistas do game e
passou todas as passwords pra quem esti-

- Britain - KUF[2HQL CHL2 9GKT
- Canada - QYC[4H2L PHL2 1GCU
- Egypt - KYF2 4K2L PHL2 1GNU
- France - YUC2 2K2L PHL] 24P6
- Germany - ZUF2 4H28 P#L] Z4D6
- Greece - YY6, 252H CJL2 Y4CT
- India - ZYK? 4HD8 P#L] 24C6
- Ireland - S#H? 4KD4 D#Z] ZIP6
- Japan - LFH8 4KD9 P#L] 8GD6
- Scandinavia - SFKB 2HD9 P#L] 8JP6
- South America - ZDJ? 2HD4 D#L% [GN6
- Spain - 4DG8 4HD8 P#L% [GN6
- Switzerland - Z%T4 2HD4 D#L% Z6P6
- USA - Z%S? 2HD8 D#L% 26C6



Passwords Dan'el Ner' da Silva manda duas
passwords invocadas para começar o jogo
com todos os itens. Anote: no modo 1 player,
F5RT HFYN H)JV NW##QP C<)WW; e no
modo 2 players, F5RT HFYN H)JV NW##QP C<)WW
QYCC

Outra password - Os incansáveis apreciadores
deste jogo continuam calejando os dedos
em busca da password perfeita. Esta aqui,
do leitor Matheus Leandro, de São José dos
Campos (SP), é para jogar na

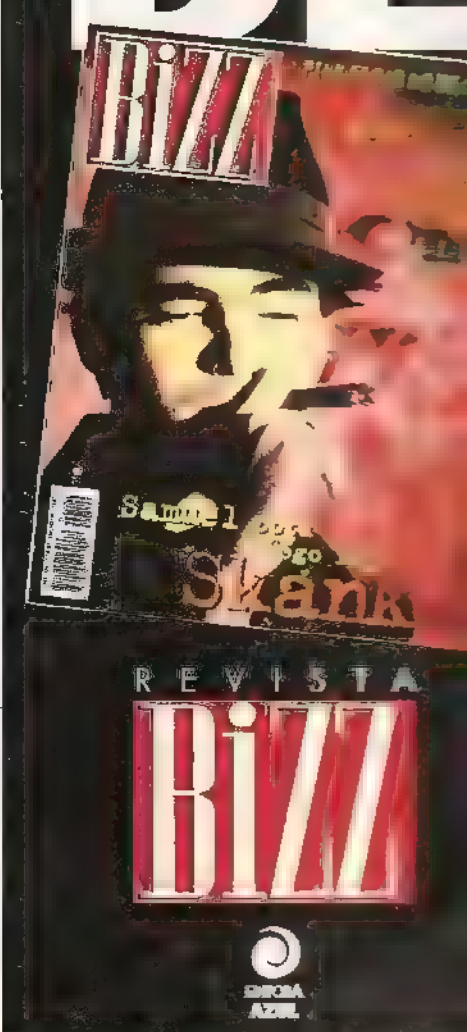
Ridge Racer

PLAYSTATION

é difícil conseguir pilotar
o Black Car, mas vale a pena.
Para conseguir a coisa é preciso termi-
nar a prova em 1º lugar. Depois
de vencer a prova (Total) no Course Mode

e você verá que ali existe um carro preto:
é o Black Car, o mais veloz do game.
Para que ele seja seu é preciso
ultrapassá-lo e chegar em primeiro lugar
nesta prova. Legal, né?

ROCK & ATTITUDE



NAS BANCAS

Luta - 1 ou 2 jogadores
Lançamento mundial em
agosto, inclusive Brasil

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Bola dentro! Os personagens novos são bons e o visual e sons ficaram ótimos. É a melhor versão entre as que têm gráficos tradicionais, em desenho

COMANDOS

São os mesmos de outros arcades de luta da Capcom. Os três botões superiores são os de soco e os três de baixo são os de chute. A potência da esquerda para direita, é fraca, média e forte

★ Quando o level de combo estiver no máximo (o 3) execute o combo com os três botões de soco ou chute e curta uma sequência de golpes animais.

★ Quando o golpe pede apenas botão de Soco ou Chute, fique esperto: use o chute ou o soco fortes, para o golpe sair mais forte

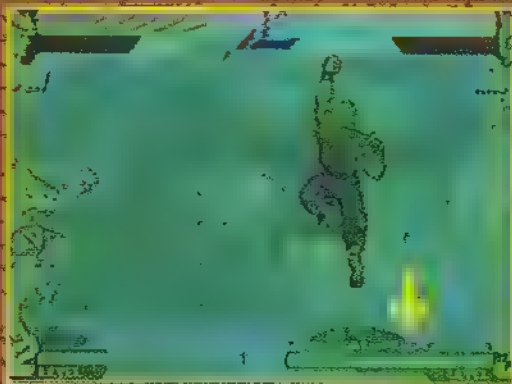


E como se as personagens da Capcom tivessem entrado numa máquina do tempo, Chun-Li, mais recente, esconde suas belas pernas em calças cotantes. Ken está mais cabeludo e Ryu exibe um rosto quase adonchicamente esquecido, como Guy e Bison da First Fight, e Birdie e Acron da primeira versão SF. Blanka e Akuma estão no game, mas é preciso uma manha para adicioná-los.

Estas são algumas das surpresas da Street Fighter Zero. O jogo é um arcade de luta da Capcom. Mas o clima de nostalgia é o que mais chama a atenção. Talvez por esta mistura de SF0, SF Legends ou SF Alpha. Bom, Brasil é Zero e é isso o que importa pra não perder o costume. FIGHT!

COMBOS

Na primeira versão, os combos eram limitados e a potência dos golpes era baixa. Nesta versão, eles foram incrementados e a potência dos golpes foi aumentada. A potência de um golpe depende do seu nível de carga. Quando o nível de carga estiver no máximo, o golpe será mais poderoso e poderá levar o inimigo à morte.



CENÁRIOS

Ha algo de novo no ar. Apesar de manter os cenários clássicos, o jogo introduz novos cenários e novos personagens. O cenário de Darkstalkers é um dos mais interessantes. O jogo também possui uma variedade de armas e acessórios que podem ser usados para derrotar o inimigo.



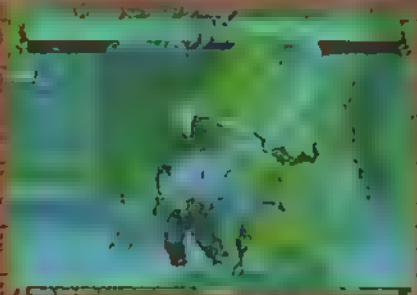
Darkstalkers

OS MISTÉRIOS DO GAME

faz a defesa pra você. As
o Auto Guard em SFO

FERAS NAS RUAS

ROSE



CHARLIE

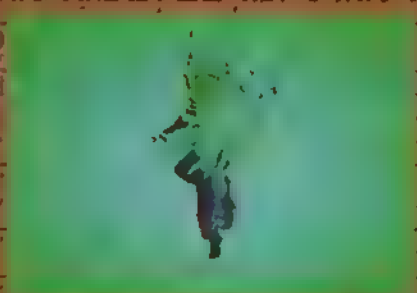


ADON

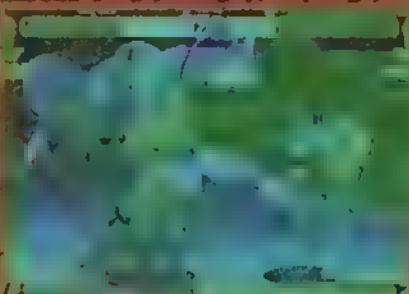


SEDON

Sais (armas de o
gonessa).



BAGAT



Mais jovem e com golpes novos Ryu é o que menos sofreu alterações: continua forte e arrogante.



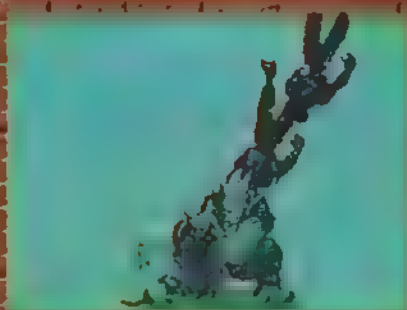
Super Shadow Hurricane kick (combo)
↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓

Hadoken - ↓ ↘ → Soco

Dragon Punch → SDC

Hurricane Kick ↓ ↙ ↘ Chute

Figure 10.10



Um punk à moda antiga que mete medo até nos cyberpunks de hoje. Totalmente estufado, com topele, correntes e tudo mais. Um animal!!



Ainda gostosa, só que
mais vestida e com uma
variação muito diferente
de golpes, a gatinha con-
tinua defonando.



Birds of Prey (combo) ↓ ↘ → ↓ ↘ →
3000

Kirkkoken $\leftarrow (2s) \rightarrow$ Chute

Lightning Kick: Three regiments



GUY

Esquecido na primeira versão de Final Fight, Guy vem com tudo em Street Fighter 0. Seu estilo parece o de um ninja e é uma boa opção.



Agarrão - perto do inimigo. ↓ ↘ →. Soco, Soco

Giratória ↓ ↗ ↘ **Chute**

Corrida com chute - perto do inimigo ↓ ↘ → Chute - Chute

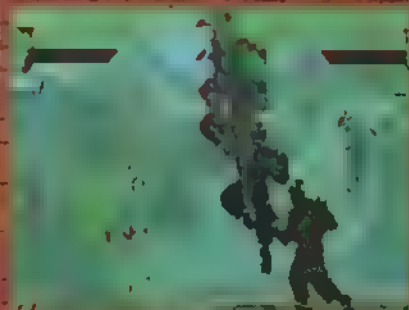
Combo = serie de piques ↓ ↘ → ↓ ↘ → Saco Seco



(Faint, illegible handwriting)

卷之四

você jogar com esse
golador, sim, as mesmas



... ..

Esute enatōn

Miniball.com rastei

AGORA VOCÊ JÁ PODE DETONAR TODAS AS FASES DO SEU GAME!

AS MELHORES DICAS, TÁTICAS E PASSWORDS ESTÃO AQUI...

Como de levar Game Over?

Carregue no jogo, memorize o código correspondente

DISQUE 900-0969 e aguarde o momento de discar

e o jogo de jogo escolhido

SUPER NES Códigos e jogos

- 001 Aedon - estágios finais/passwords
- 002 Ammaniacs-cmd/itens/fase inicial e t
- 003 Ammaniacs-fases finais/passwords
- 004 Art of Fighting 2 - john/robert/lee
- 005 Babeslads x D Dragon - fas. finais
- 006 Contra 3 - até fase 3
- 007 Contra 3 - fases finais
- 008 Contra 3 - fases finais
- 009 Contra 3 - fases finais
- 010 Demons Crest - até fase 6
- 011 Demons Crest - fases finais/passw
- 012 Donkey Kong - estágios 4 e 5
- 013 Donkey Kong - estágios 6 e 7
- 014 Donkey Kong - itens/amigos deles
- 015 Fatal Fury Special - gabele/terry
- 016 Fatal Fury Special - jubei/cheng/ryo
- 017 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 018 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 019 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 020 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 021 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 022 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 023 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 024 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 025 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 026 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 027 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 028 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 029 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 030 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 031 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 032 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 033 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 034 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 035 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 036 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 037 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 038 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 039 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 040 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 041 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 042 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 043 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 044 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 045 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 046 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 047 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 048 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 049 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 050 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 051 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 052 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 053 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 054 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 055 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 056 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 057 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 058 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 059 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 060 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 061 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 062 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 063 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 064 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 065 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 066 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 067 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 068 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 069 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 070 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 071 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 072 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 073 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 074 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 075 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 076 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 077 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 078 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 079 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 080 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 081 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 082 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 083 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 084 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 085 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 086 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 087 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 088 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 089 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 090 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 091 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 092 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 093 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 094 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 095 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 096 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 097 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 098 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 099 Fatal Fury Special - 5 lutadores
- 100 Fatal Fury Special - 5 lutadores

MEGA DRIVE Códigos e jogos

- 001 Art of Fighting - ryo/robert
- 002 Beavis & Butt Head
- 003 Brutal-cmd/modos/kung/prince/ivan
- 004 Brutal-chetan/kendo/r rat/foxy/passw
- 005 Dune 2-lanques/construções/missões 1 e 2
- 006 Dune 2-missões finais/passwords
- 007 Ecco the Dolphin 2 - passw do easy
- 008 Ecco the Dolphin 2 - passw do easy
- 009 Fatal Fury 2 - cmd/táticas/modos
- 010 Fatal Fury 2 - terry/mi/cheng/wolfgang
- 011 Fatal Fury 2 - dicas especiais
- 012 Ferrari GP - passwords
- 013 Ferrari GP - passwords
- 014 FIFA Soccer - dicas
- 015 FIFA Soccer - dicas
- 016 FIFA Soccer - dicas/estratégias
- 017 FIFA Soccer - passwords
- 018 FIFA Soccer 95
- 019 Flinstones
- 020 Joe & Mac
- 021 Jungle Book
- 022 Justice League-aquaman/superman/batman
- 023 Justice League-flash/argentina/m. maravilha
- 024 Krusty's S. Fun House
- 025 Mario Andretti Racing
- 026 Mortal Kombat 2 - dicas especiais
- 027 Mortal Kombat 2 - jax/batarka
- 028 Mortal Kombat 2 - johnny/cage
- 029 Mortal Kombat 2 - kintana/milena
- 030 Mortal Kombat 2 - lu kang/sub zero
- 031 Mortal Kombat 2 - rayden/scorpion
- 032 Mortal Kombat 2 - raptile/kung lao
- 033 Mortal Kombat 2 - shang tsung
- 034 NBA Jam
- 035 NBA Jam T.E. - dicas tela tonight matchup
- 036 NBA Jam T.E. - personagens secret - A a F
- 037 NBA Jam T.E. - personagens secret - G a M
- 038 NBA Jam T.E. - personagens secret - N a W
- 039 Nigel Mansel
- 040 Pantera Cor de Rosa - até fase 2
- 041 Pantera Cor de Rosa - fases finais
- 042 Pirates Dark Water-Itens/fases 1 a 3
- 043 Pirates Dark Water-Itens/fases 1 a 3
- 044 Power Rangers - lutadores chefes
- 045 Power Rangers - lutadores normais
- 046 Prince of Persia - fases finais/passw
- 047 Road Rash 2 - cmd/pistas/dicas
- 048 Road Rash 2 - passwords
- 049 Road Rash 3
- 050 Robocop X Terminator-armas/fases 1 a 5
- 051 Robocop X Terminator-finais/dicas
- 052 Rockman Mega World-Rockman I
- 053 Rockman Mega World-Rockman II
- 054 Rockman Mega World-Rockman III
- 055 Samurai Shodown
- 056 Sonic & Knuckles - até fase 1
- 057 Sonic & Knuckles - fase 2 a 6
- 058 Sonic & Knuckles - fases finais
- 059 Sonic 3 - até fases de bonus
- 060 Sonic 3 - fases normais
- 061 Sparkster
- 062 S. Street Figh 2 - cammy/chun li
- 063 S. Street Figh 2 - fel/bairrog/bison/zangf
- 064 S. Street Figh 2 - ken/ryu
- 065 S. Street Figh 2 - vege/sagat/haw/djay
- 066 S. Street Figh 2 - vege/sagat/haw/djay
- 067 S. Street Figh 2 - vege/sagat/haw/djay
- 068 S. Street Figh 2 - vege/sagat/haw/djay
- 069 S. Street Figh 2 - vege/sagat/haw/djay
- 070 S. Street Figh 2 - vege/sagat/haw/djay
- 071 S. Street Figh 2 - vege/sagat/haw/djay
- 072 S. Street Figh 2 - vege/sagat/haw/djay
- 073 S. Street Figh 2 - vege/sagat/haw/djay
- 074 S. Street Figh 2 - vege/sagat/haw/djay
- 075 S. Street Figh 2 - vege/sagat/haw/djay
- 076 S. Street Figh 2 - vege/sagat/haw/djay
- 077 S. Street Figh 2 - vege/sagat/haw/djay
- 078 S. Street Figh 2 - vege/sagat/haw/djay
- 079 S. Street Figh 2 - vege/sagat/haw/djay
- 080 S. Street Figh 2 - vege/sagat/haw/djay
- 081 S. Street Figh 2 - vege/sagat/haw/djay
- 082 S. Street Figh 2 - vege/sagat/haw/djay
- 083 S. Street Figh 2 - vege/sagat/haw/djay
- 084 S. Street Figh 2 - vege/sagat/haw/djay
- 085 S. Street Figh 2 - vege/sagat/haw/djay
- 086 S. Street Figh 2 - vege/sagat/haw/djay
- 087 S. Street Figh 2 - vege/sagat/haw/djay
- 088 S. Street Figh 2 - vege/sagat/haw/djay
- 089 S. Street Figh 2 - vege/sagat/haw/djay
- 090 S. Street Figh 2 - vege/sagat/haw/djay
- 091 S. Street Figh 2 - vege/sagat/haw/djay
- 092 S. Street Figh 2 - vege/sagat/haw/djay
- 093 S. Street Figh 2 - vege/sagat/haw/djay
- 094 S. Street Figh 2 - vege/sagat/haw/djay
- 095 S. Street Figh 2 - vege/sagat/haw/djay
- 096 S. Street Figh 2 - vege/sagat/haw/djay
- 097 S. Street Figh 2 - vege/sagat/haw/djay
- 098 S. Street Figh 2 - vege/sagat/haw/djay
- 099 S. Street Figh 2 - vege/sagat/haw/djay
- 100 S. Street Figh 2 - vege/sagat/haw/djay

900-0969

GAMES



DOUBLE DRAGON Technos

Game em CD

Lata - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO ●●●●●

SOM ●●●●●

DESAFIO ●●●●●

DIVERSÃO ●●●●●

JOGABILIDADE ●●●●●

ORIGINALIDADE ●●●●●

Uma série que começou com jogos de ação e já pode figurar na lista dos melhores games de luta. Mas esta versão poderia ter chefes mais difíceis e maior variedade de golpes.

COMANDOS

Há 23 possibilidades de configuração para os comandos gerais: um exagero! Nos golpes especiais, onde se lê botão significa que você deve executar a sequência e apertar qualquer botão, sacou?

A	Soco fraco
B	Soco médio
C	Chute fraco
D	Chute médio
↑	Pulo
←	Defesa

★ Os cenários deste game ficaram arrasadores. Algumas telas têm scroll de 360 graus e giram durante toda a luta. Demais!

Os irmãos gêmeos Billy e Jimmy Lee estréiam no badalado Neo Geo CD. A série Double Dragon começou no 8 Bits da Nintendo, no esquema de jogo de ação com itens. O último sucesso da dupla foi The Shadow Falls (Double Dragon 5), para Mega e SNES, mas já no esquema de luta head-to-head, tipo SF e MK. Billy e Jimmy estrearam também nos cinemas este ano, no Brasil, mas o filme não emplacou. Dos personagens conhecidos na série, este game traz apenas os dois irmãos e Abobo; oito são novos. O som e o visual estão chapantes, incluindo efeitos de zoom in e out nas lutas. A lentidão de acesso nas telas é compensada pelos belos cenários e pela definição muito boa dos gráficos.

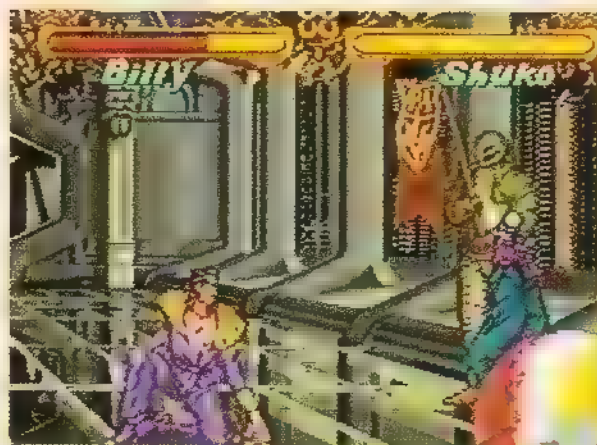


DOUBLE DRAGON

REAL BATTLE ACTION GAME

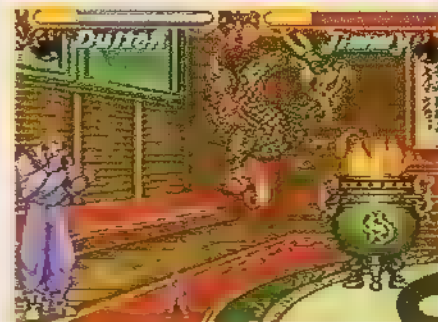
GOLPES COM EFEITO

Cada personagem tem apenas três ou quatro golpes e já dá pra conhecer alguns comandos na própria tela de seleção de personagem. O Charge só pode ser executado quando sua barra de energia está cheia. Para Billy e Jimmy, o Charge dá uma superforça que torna muito poderosos todos os seus golpes. Nos demais personagens, o Charge é um golpe especial e apenas às vezes incrementa algum outro. Experimente executar os golpes especiais quando o charge estiver ativado e veja o efeito. Quanto aos modos de jogo, são os comuns dos games de luta: desafio até o chefe final do torneio, ou um simples head-to-head, sempre com três rounds.



Shuko é um dos dois chefes finais. É muito poderoso, mas com habilidade você poderá vencê-lo.

MICRO PERSONAGEM



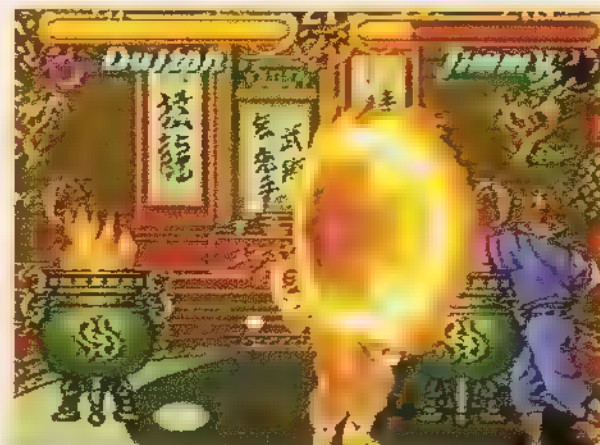
Pause o game e aperte qualquer botão. Seu personagem vai ficar pequenino, mas com os mesmos poderes.

DULTON

Ele é o melhor lutador do game. Além de forte, é ágil e suas magias são devastadoras.

Soco sônico - ↓ ↘ → + botão

Fogo puro - qualquer botão várias vezes



Charge (Bola de fogo gigante) - ↓ ↘ → + 2 botões

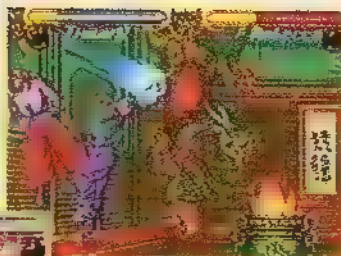
JIMMY LEE

Charge - os quatro botões



Dragon Punch -
→ ↓ ↘ + botão

Especial 2 - ↓ ↘ → +
botão



EDDIE

Charge (Joelhada de fogo)

- → ↓ ↘ + 2 botões

Charge especial -

→ ↓ ↘ + botão

Joelhada de fogo curta -

↓ 2s ↑ + botão

Magia de fogo subterrâneo -
↓ 2s ↑ + 2 botões



REBECCA

Charge (Sequência de socos) -

→ ↓ ↘ + 2 botões

Dragon Punch → ↓ ↘ + botão



Pássaro-foice -
↓ ↘ → + botão

Foice de fogo -
↓ ↘ → + 2 botões



AMOM

Estrelas - ↑, ← ↓ + botão



Charge (Soco na cabeça) -
↓ 2s ↑ + 2 botões

Carada com cotovelada -
← 2s → + botão



BILLY LEE

Charge - os quatro botões

Magia das cobras - ↓ ↘ ↘ +
botão



Dragon Punch
→ ↓ ↘ + botão

Dragão - ↓ ↘ → + 2 botões



MARIAN

Charge (Voada sônica) -

↓ 2s ↑ + 2 botões

Voada sônica baixa -

↓ 2s ↑ + botão

Voada simples com pernas

← 2s → + botão



Voada poderosa com pernas -
← 2s → + 2 botões

BURNOT

Fogo rastejante

↓ ↘ → + 2 botões

Corridinha - ← 2s → + botão

Charge (Corpo de fogo) -

← 2s → + 2 botões

Fogo no chão -
↓ ↘ → + botão



ABOBO

Braçada - → ↘ ↓ + botão

Agarrar e jogar

→ ↘ ↓ ↘ ← + botão

Charge (Magia das braça-
das) - → ↘ ↓ + 2 botões



CHENG-FU

Charge (Sequência de porra-
das) - → ↓ ↘ + 2 botões

Superchute - ↓ ↘ ← + botão

Socos no estômago -
↓ ↘ → + botão



SHINOBI

Sega

Aventura - 1 jogador

GRÁFICO ○○○○○

SOM ○○○○○

DESAFIO ○○○

DIVERSÃO ○○○○○

JOGABILIDADE ○○○○○

ORIGINALIDADE ○○○○○

Game da hora. Cenários, imagens digitalizadas, movimentos e sons, tudo ficou em cima

COMANDOS

Veja os dos movimentos especiais nas fotos

A	Shurikens
B	Espadada
C	Pulo
C e, no alto,	Pl. o duplo
C de novo	

★ A bolinha amarela repõe um pouco de energia e a vermelha completa. Junte dez das azuis para ganhar uma vida extra

★ Três bolinhas juntas dão o poder multi-ninja, que é uma ótima defesa

★ Quando você encontra dois shurikens cruzados, ganha dez dos simples

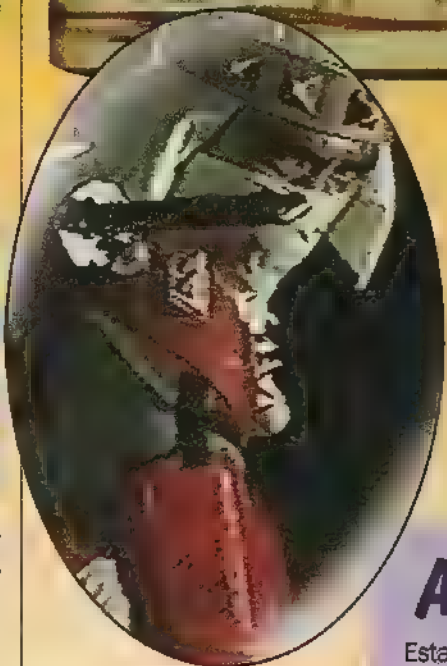
★ No Stage 7, estoure as caixas de madeira: elas escondem energia

AVENTURA ORIENTAL

O game traz nove fases em sequência, com ótimas digitalizações de filmes entre cada uma. Não há situações pirantes e são poucos itens.

Debulhamos no modo Easy, mas você pode escolher também entre Normal ou Hard. O que muda nos três é apenas a barra de energia.

Na tela de Options dá pra escolher o número de shurikens, de 0 a 100. No caminho, Joe Musashi pode encontrar magias, como a do Samurai Gigante e a das Cobras, que o ajudam a vencer as brigas. A versão de Mega Drive tinha maior variedade de magias, mas as desta versão são mais bonitas.



Joe Musashi já estrelou várias versões para o Mega Drive e não há quem não curta este clássico das artes marciais. Agora o ninja pinta no Saturno e simplesmente arrasa. O game ficou detonante nos sons e gráficos e tem um bom loading: você não espera muito tempo até carregar a fase. A história é baseada na primeira aventura da série e conta a luta de Joe para salvar sua amada Naoko do malvado Zeed. Dá para entrar no clima, mesmo sem saber japonês.

AGILIDADE NINJA

Esta versão é mais simples e bonita que a do Mega: a Sega preferiu investir nos cenários e movimentos. Na versão de 16 Bits, Joe começava desarmado, só defendia os shurikens, não escarava paredes e dava apenas o pulo duplo de defesa. Agora ele arrasa: já sai com espada, escala, rebate shurikens, pinta e borda. Confira!



C, ↓, B - Mortal



↑ ↗ →, B - Bolinha com espadada



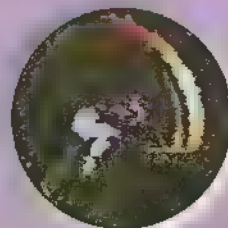
→ + B - Espadada



C, A - Pulo duplo com shurikens



↑ ↗ → - Bolinha no chão



C, B - Pulo duplo com espadada



→ →, B - Espadada no chão



B segurado - Defesa



B várias vezes - Sequência de espadadas



→, C - Escalar

UM NINJA LUTA POR SUA AMADA

STAGE 1

O chefe é uma máscara. Para detoná-lo, use a magia da cobra e espere o resultado

STAGE 2

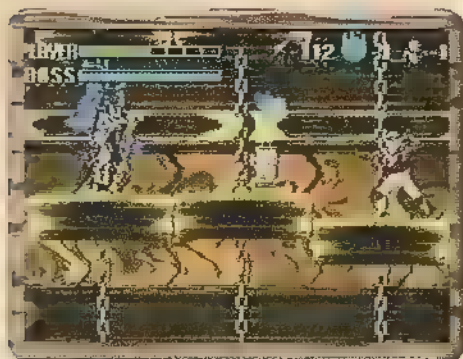
Faça a fase toda subindo pelas árvores. Chegando no alto, você luta contra um personagem de Teatro Kabuki. Use sua espada para rebater apenas os shurikens quádruplos. Depois de vencê-lo, entre no templo.

STAGE 3

O chefe é uma espécie de gárgula. Use pulo duplo e espadadas.

STAGE 4

Derrote o guerreiro azul para abrir a passagem que ele protege.



O guerreiro envolto em fumaça é o chefe. Siga-o pelas plataformas e rebata a sua magia com espadadas

STAGE 5



Na segunda tela, você desce vertiginosamente por este elevador e depois deve subir derrotando 15 ninjas

STAGE 6



Este falso Bruce Lee movimentar-se com muita rapidez. Pulos duplos na cabeça do cara

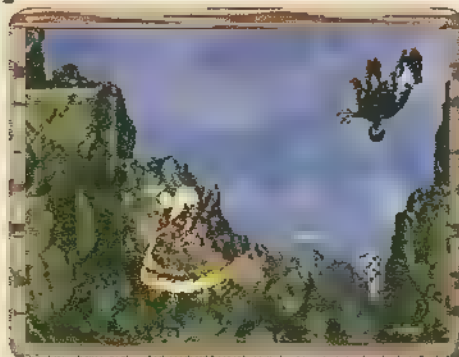
STAGE 7

Arrebente sem piedade o caminhão verde. Lá estará a magia do Samurai Gigante



Quando o guerreiro vermelho estiver piscando não adianta atacar. Espere e dê espadadas pelas costas

STAGE 8



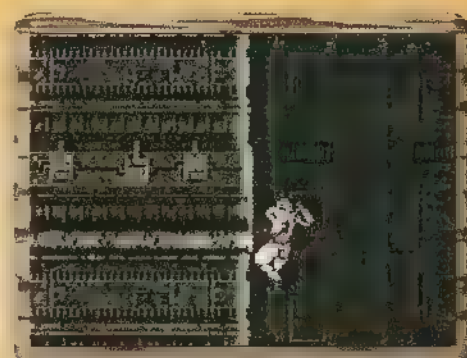
No alto, alterne pulos duplos com arremessos de shurikens para afugentar abutres e ninjas



O robô tem vários ataques: acerte-o na cabeça

STAGE 9

A fase final é cabeluda. Você deve seguir sempre correndo, ora caindo nos buracos da parte inferior para proteger-se dos mísseis, ora pulando nas aberturas da parte superior para encontrar energia. Pequenas luzes vermelhas indicam quando vem míssil: abaixe-se e corra para cair no buraco. Nesta fase você vai ter que escalar bastante.



Pule sobre os mísseis para chegar às aberturas da parte superior e papar energia. Os buracos do chão não têm fundo: agarre-se nas paredes

CHEFE FINAL

A energia do boss é medida por bolinhas coloridas que ele dispara na luta. Além de desviar dos ataques, você deve pegar as bolinhas para zerar a energia dele



Primeiro ele ataca com o poder amarelo, que é fácil de defender. Quando ele atacar com o azul, do pássaro, proteja-se das penas letais ficando no centro da figura



Para combater o ataque do dragão vermelho, aproxime-se da cabeça dele e depois use pulos duplos



PRIMAL RAGE

PRIMAL RAGE

TIPO

CLASSIFICAÇÃO

GRÁFICO



SOM



DESAFIO



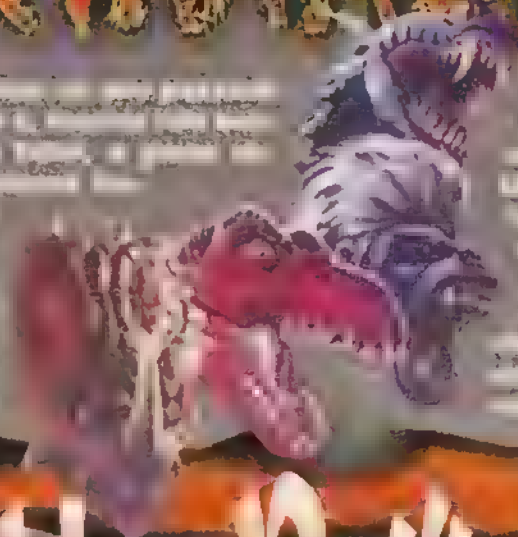
DIVERSÃO



JOGABILIDADE



ORIGINALIDADE



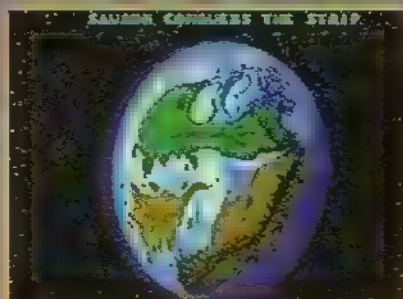
Light R III Diabolo

Blizzard Sauron



Raiva Instintiva

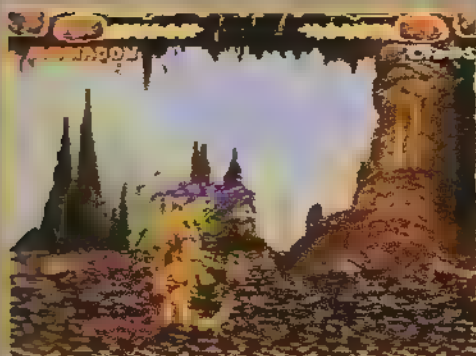
Modos de luta



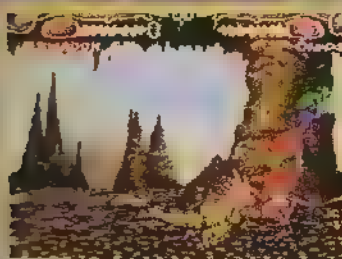
Armageddon

Vertigo

Chaos



Talon

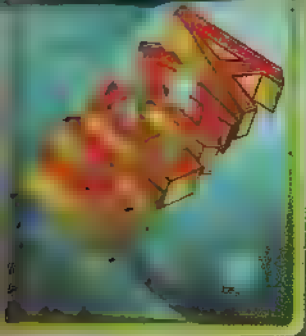


EU A
JOVEM PAN

EU !

JOVEM PAN SAI

TODO MUNDO QUEVE



TOUGHMAN CONTEST E.A. Sports

1 a 8 jogadores

1. Jogo 0000

2. Jogo 0000

3. Jogo 0000

4. Jogo 0000

5. Jogo 0000

6. Jogo 0000

O jogo sem a pretensão de ser o máximo, mas que agrada pela simplicidade. É para socar e ser socado. Bem legal!

COMANDOS

↑	Jab na cabeça
↓	Jab no corpo
→	Segurado Gancho
←	Uppercut
↖	Defesa
↗	Se clicar no menu
↘	Retornar ao menu anterior

PASSWORDS

1. Europa
ATKGBGJBDD
213NADCYA
PUSCP

2. JVS
KVSP
EVP

3. JVS - Basta
MRBUCKEYE

4. JVS - Fierl -
SUPERG

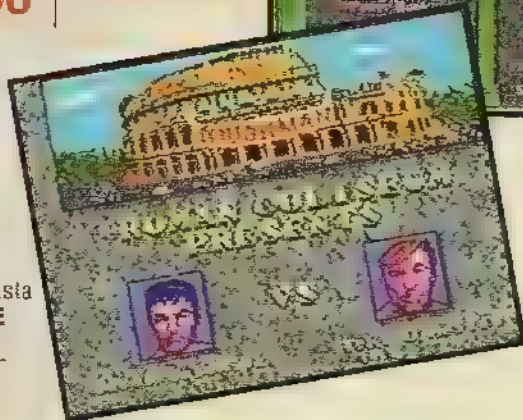
TOUGHMAN CONTEST

Você gosta de games de boxe mas não se satisfaz com o cart de Evander Holyfield, nem com outros. Então arrisque este jogo da EA Sports. Toughman Contest é mais um simulador que um jogo do esporte. São 14 golpes especiais para encher suas luvas e pra socar à vontade. Os gráficos são simples e cumprem seu papel, com visão frontal de simulador. Os lutadores quase não se movem e você é apenas um contorno verde, com luvas vermelhas, encarando o adversário de frente.

QUEBRA QUEIXO

O festival de socos pode rolar em três modos de jogo. O manjado Exhibition (1 PL vs. CPU ou 1PL vs. 2 PL), o Enter Toughman, (1PL vs. CPU) e o Customizable Tournament (campeonato no esquema oitavas, quartas, semi-finais e final, para jogar em 2, 4 ou 8 amigos).

Em todos os modos você seleciona seu lutador. O escolhido pode optar por apenas três dos quinze golpes possíveis



No Customizer
você pode
escolher os
cenários

OS GOLPES

Power Jab - B, ← ↑	Low Blow - B, ↓ ↙ ←
Power Elbow - B, ↓ ↓	Duck Body Blow - B, ← ↙ ↓
Haymaker - B, ↑ ↑	Measured Hook - B, ↑ ←
Power Uppercut - B, ↙ ↑	Windmill Wind-up - B, → →
Super Uppercut - B, ↓ ↘ →	Head Butt - B, ↑ ↓



Power Jab
Segue ↑ ↙
rapidamente

Furious Flurry - B 8
vezes rapidamente



Power Hook - B, ← ←

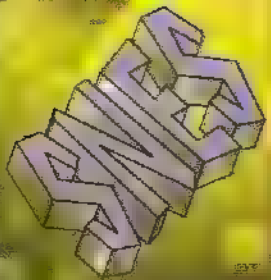
Back Kick - B, → ←



ENTER TOUGHMAN

1. Você escolhe uma entre as quatro regiões indicadas em Region Select e, 2. Você enfrenta e vencer sete outros jogadores. Enquanto você luta, o jogo continua a rodar nas outras localidades

e eleger os três demais vencedores. Daí você encara o Toughman Contest, contra esses três e, se ganhar, vai enfrentar Toughman em pessoa: uma massa de quilos e mais quilos. Preparado?



MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS THE MOVIE/Bandai

Ação - 1 ou 2 jogadores

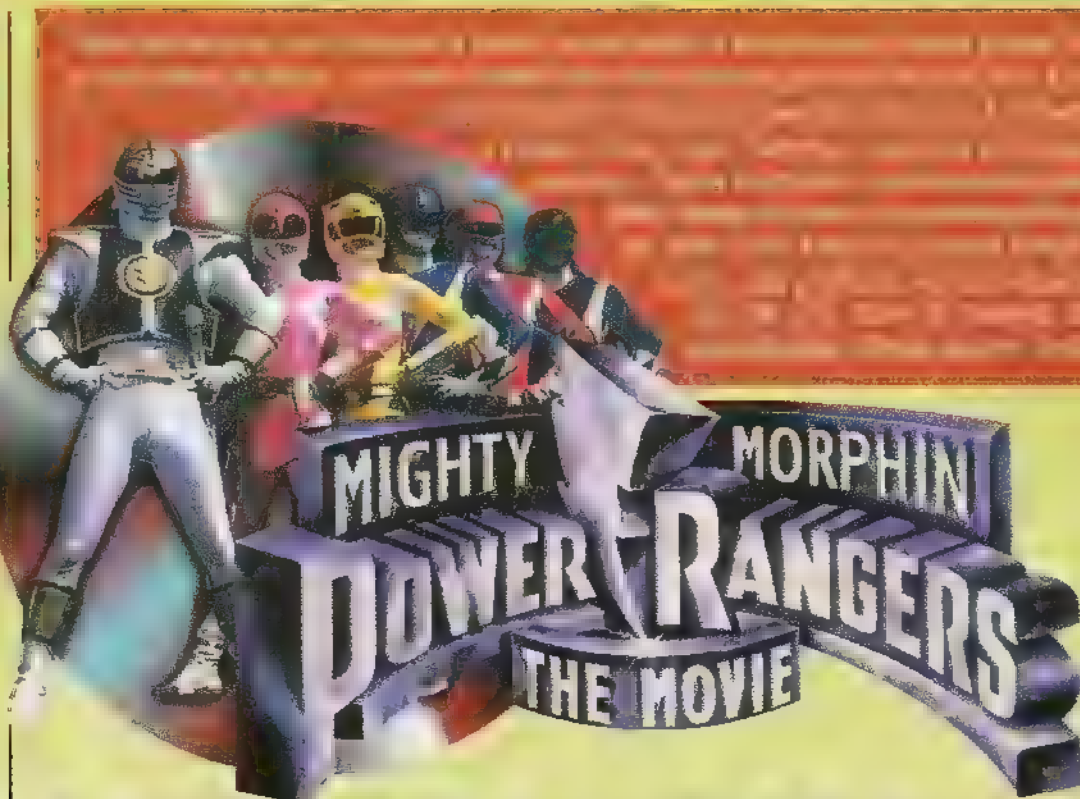
GRÁFICO ○○○○
SOM ○○○○
DESAFIO ○○
DIVERSÃO ○○○
JOGABILIDADE ○○○
ORIGINALIDADE ○○○

A ausência de detalhes da série da levê pode causar nostalgia em alguns fãs. Apesar disso, é um autêntico game dos Power Rangers.

COMANDOS

B	Pulo
Y	Soco
B + ← ou →	Pulo diagonal
↓ + Y	Chute ou joelhada
↓ + B	Pulo para trás
↑ + Y Personagem normal	Golpe especia
↑ + Y como Power Ranger normal	Gancho
X	Usa os poderes especiais
L ou R	Muda de plano

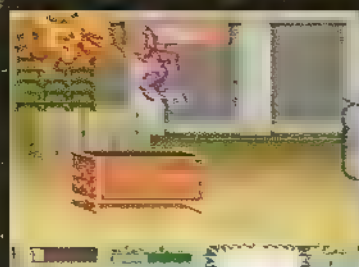
★ Jogando a dois, não é preciso encher as duas barras de energia para se transformar em Power Ranger. Quando um vira Power, o outro vira automaticamente



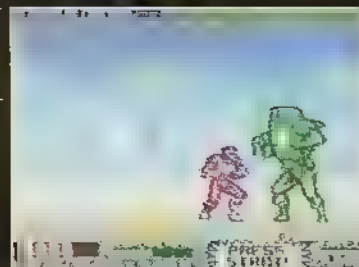
FASE 1



O sinal de exclamação (!) indica a chegada de um carro. Mude de plano, mas fique atento às motos que trafegam na calçada.



Dependure-se nesse lugar e, com o Direcional e o Y, chute o robô para que ele exploda e abra passagem.

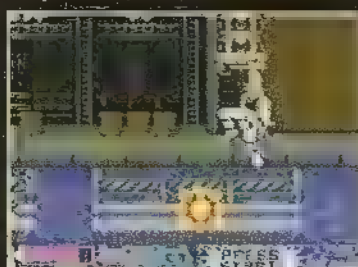


Vá para cima do chefe e abaixe-se quando o escudo do seu peito brilhar. Depois o chefe duplica: acerte o do escudo branco.

FASE 2



Após dar um rolê de lancha, você embarca em uma porta-aviões. Fique atento, pois quando um avião passa o vento empurra você para trás.

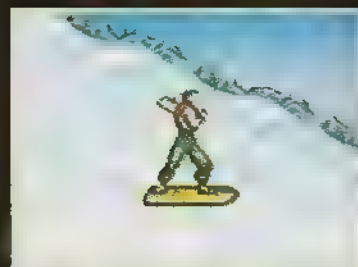


Os inimigos vão ativar do outro lado do canal: dependure-se para não ser atingido.



Chefe cabeça-de-canhão. Quando ele atira, aparece um Xis mostrando onde os tiros vão cair. É moleza!

FASE 3



Agora o lance é radicalizar. Desça de snowboard a milhão e, quando pintar a exclamação, prepare-se para pular, pois vem pedra ou abismo pela frente.



Depois da descida, você surfa sobre a água. Olho vivo, pois os peixes não são nada amistosos.



Acabe com o chefe da seguinte maneira: dê uma porrada e mude de plano. Não tem erro.

Debulhe com um amigo

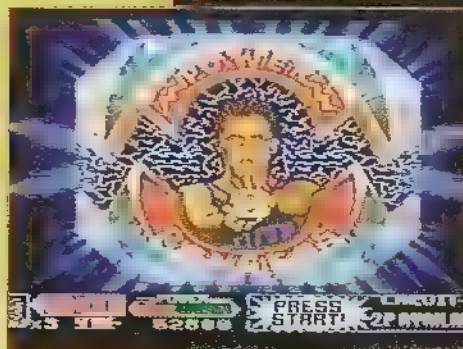


Não deixe as cápsulas passarem batido. Estoque todas as pequenas itens.

Você pode jogar sozinho ou em dupla e começa como um Power Teen. Sempre que passa de fase, você pode trocar de personagem. Os itens estão em cápsulas e dão extras ou itens de comida, para recuperar a energia. Você começa com 3 vidas. Continues e há 2 níveis de dificuldade: Normal e Hard. Debulhamos até o final, no Hard, que dá uma password espertíssima!

Barra Transformadora

A maior novidade deste game é a barra Power no canto inferior da tela. Ela se enche à medida que você derrota os bonecos e ganha os raios. Enquanto é preenchida, você pode dar um golpe especial (com o botão X), que é diferente para cada personagem. Apertando X quando a barra está completa e piscando, você se transforma em um Power Ranger. Feito isso, ela volta a se encher e, depois de cheia, permite outro golpe especial (com o Y). Se apertar X, o personagem dá o golpe de magia, que destrói todos os inimigos da tela. Mesmo que você não consiga se transformar em Power Ranger para enfrentar um chefe, não se preocupe: nesse momento a transformação é sempre automática.



Cada Power Ranger tem o seu próprio golpe de magia. Saque o do Blue Ranger.

FASE 4



Comece a fase detonando esses vagões de combustível. Como? Na base da porrada. É fácil (só!!!)



Atenção: Fique ligado nos figurões que surgem de repente, são metralhas em ponto.

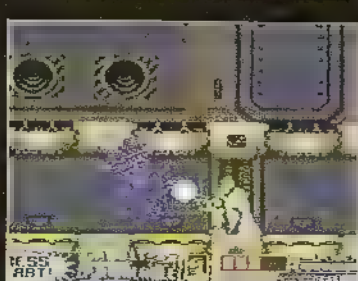


Quando o chefe aparecer, não se assuste. Fique atento aos ataques de plasma de que ele usa.

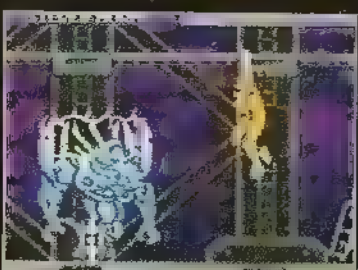
FASE 5



Abaixe-se para detonar estes robôs. Assim você não leva tiros.

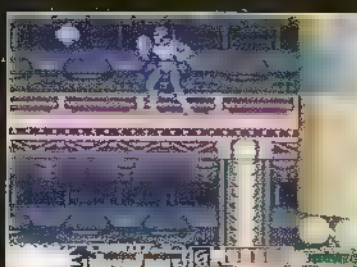


Os raios amarelos tiram um bocadinho de energia. Espere e atravesse na hora certa.

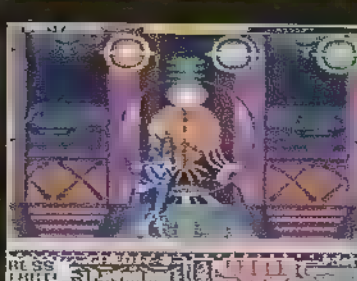


Nesta fase o chefe é Silverhorn. Acerte-o três vezes, pula, dependure-se e passe sobre ele para não ser encurralado. Cuidado para não socá-lo enquanto ele pisca.

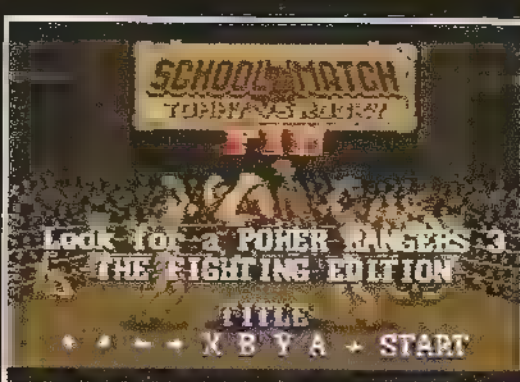
FASE 6



Quando a tela tremer é porque um míssil está subindo. Mantenha-se afastado para não perder energia.



O chefe Main Frame não é muito esperto. Bata e fuja dos ataques das bolas.



TCHARAM!

Pensou que tinha acabado? Depois dos créditos, pinta esta sequência. Ela só aparece quando você joga no nível Hard. Use-a na tela de apresentação para começar como um Power Ranger. Se ela entrar, a tela pisca e faz um barulhinho.

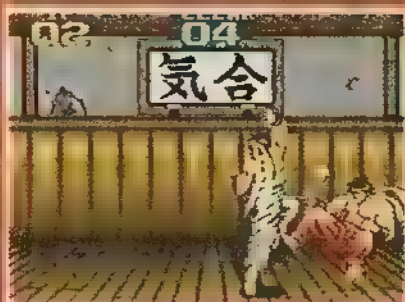


FIGHTER'S HISTORY 2 Data East

1992 - 1 a 4 jogadores

GRÁFICO ○○○○
SOM ○○○○
DESAFIO ○○○
DIVERSÃO ○○○
JOGABILIDADE ○○○
ORIGINALIDADE ○○○○

LUTANDO E APRENDENDO



Mais um bom game do Neo Geo que aponta no Super NES. Esta versão traz menos personagens, um chefe novo, Chelnov, e muitas novidades nas opções. Os gráficos ficaram excelentes (você pode jogar até com tela "no escuro") e as vozes nada devem ao original da SNK. Tem mais uma boa opção de pancadaria para os pilotos de Super NES. Só para esclarecer: as versões arcade deste game chamaram-se *Karnov's Revenge* nos States. Mas as de cartucho estão saindo com o nome original em japonês, *Fighter's History*.

FIGHTER'S HISTORY 2



MIZOGUCHI



Dragon Punch - ← ↙ ↓ + 4 botões



Special Tiger Bazooka - ↓ ↘ → + 4 botões

Tiger Wave - ← ↙ ↓ + SOCO
Tiger Bazooka - ↓ ↘ → + SOCO
Mid-Air Kick - ↓ ↘ → + chute repetidamente

FEILIN



Hakkaku Ken - ↓ 2 seg, ↑ + SOCO

Mantis Cutter - ↓ ↘ → + SOCO
Mid Air Mantis - No ar, ↓ ↘ → + SOCO
Corrida com Dragon Punch - ↓ 2 seg, ↓ ↘ → + SOCO

RYOKO



Yamaarashi - Perto do adversário, → ↘ ↓ ↙ ← + SOCO

Mid-air Ippon Seoi - No ar, → ↘ ↓ ↙ ← + SOCO
Ippon Seoi - Perto do adversário, → ↘ ↓ ↙ ← + SOCO
Zenten Ukemi - ← → + chute
Shiho Gatame - ↓ ↓ + 2 botões de SOCO

QUICK HISTORY 2

MODOS PRINCIPAIS

O primeiro modo, você encarna o lutador principal, Mizoguchi, e luta contra os todos até chegar a Chelkov, o chefe final. Já em 2U Battle, você escolhe qualquer um e luta até o encontro com Chelkov. Versus é o modo de desafios simples para 2 jogadores, com escolha de personagem, cenário (Stage) e alguns ajustes em Config. São 5 níveis de dificuldade (Game Level), 3 velocidades (Speed) e outras opções. Dá pra alterar força, capacidade de defesa e rapidez (no Type Edit), esconder a barra de energia (Life Gauge) ou lutar no escuro (Bright), vendo apenas as sombras dos jogadores. O cenário só aparece na execução dos golpes.

Quando Bright está ativo, a luta ganha um clima de mistério. Cada golpe vira uma surpresa.



LEE



Senryu Tai - ↓ ↘ → + chute

Zesho Hoho - ↓ ↘ → ← + soco

↓ ↘ → + soco

- Depois do Zesho Hoho,

→ → →

- Depois do Zesho Hoho

→ → →

- ← → ↓ ↘ + 2 socos

CLOWN



Pick-a-card - ← → + soco

Spin Attack - ↘ → + chute

Spin Drop - ↘ ↑ + chute

Head Stump - ↘ ↗ + soco

Step Rolling - Aperte R perto do inimigo

KARNOV



Fire Ball - ↓ ↘ → + soco

Fire Bless - → → + soco ou chute

Baloon Attack - No ar, → ↘ ↓ ← ← + soco

Super 100 Kick - ← 2 seg, → + chute

Fire Kick - ↓ 2 seg, ↑ + chute

YUNG MIE



Nerichagi - → ↘ ↘ + chute

Aura Smash - No alto ou no so o,

↓ ↘ → + soco

Triangle Jump - ↘ ↘, aperte qualquer botão e →

Kick Attack - Aperte soco e chute rapidamente

ZAZIE



Fire Kick - ↓ ↑ rapidamente + chute

Hell Fire - ← ↘ ↓ + soco

Step Back - → ← + chute

Balkan Hook - Aperte soco repetidamente

Ducking - → → + chute



HUMAN GRAND PRIX 3 F1 TRIPLE BATTLE Human

Corrida - 1 a 3 jogadores
Cartucho japonês

GRÁFICO ●●●●
SOM ●●●●
DESFIEIO ●●●●●
DIVERSÃO ●●●●●
JOGABILIDADE ●●●●●
ORIGINALIDADE ●●●●●

É o primeiro game com todos os pilotos da F1 e disputas entre três jogadores. Vale por isso. Não há previsão de lançamento de uma versão norte-americana

COMANDOS

A (só no World Grand Prix)	Muda visão de retrovisor para voltas mais rápidas
B	Acelera
Y	Freia
L	Reduz marcha
R	Aumenta marcha
Direcional	Volante

★ Parada nos boxes: escolha o melhor pneu. O tipo mais mole (o D) deixa o carro mais veloz, mas absorve mais

★ Se você quiser mudar a cor do carro, vá para o menu de opções e escolha a cor desejada

■ Cartucho anti-radiação: a F1 é a coisa mais perigosa do mundo, até propaganda da TV Globo na pista de Interlagos

■ Se você quiser, você pode fazer o Machine Damage seu carro mais rápido e mais forte

HUMAN Grand Prix 3

Ueba! Até que é bom ser oficial de Fórmula 1. Você pode escolher praticamente todos os pilotos da temporada 94, que vieram com foto e tudo o mais. O jogo é quase um simulador, com gráficos 3D e nem as placas das equipes. Mas há falhas primárias de design. O Grand Prix 3 vale pelo número de opções pelo grau de competitividade e pela presença dos grandes nomes.

TRÊS MODOS

O World Grand Prix é o melhor: o campeonato completo, com as 16 pistas na sequência. Mas você pode debulhar no Battle (um pega em 1 a 3 jogadores, com tela bi ou tripartida) e no Time Attack, que traz competições simples a dois pela melhor tomada de tempo.

OPÇÕES

São muitas e estão em dois blocos principais: Edit Mode e Config. Se você preferir, corre em qualquer Modo, com os pilotos e suas escuderias oficiais de 94. Ou val para o Edit e muda o que quiser (veja abaixo). No Config você define as condições gerais das corridas, inclusive a competência dos adversários e o número de voltas. E no item Records ficam registradas as 5 melhores voltas de cada piloto, em qualquer modo.

EDIT MODE - Todos os feras e escuderias da Temporada 94, além de pilotos históricos, como Prost e Mansell. Senna não foi incluído na lista. Mas você pega sua foto no Edit Driver e daí basta colocar o nome, país etc. O Edit também traz mulheres para pilotar e você pode montar sua própria escuderia, com motor e pilotos a escolher. Nos carros, você tem oito componentes para regular (inclusive relação de marchas) e número de paradas nos boxes. Depois grava seu ajuste. São possíveis até 16 saves.

NA PISTA

A visão de jogo é boa, mas fica quase impossível no modo para três pilotos. A grande decepção é que, embora o traçado dos circuitos seja real, não há o conceito de tangência, subidas ou descidas. Todas as pistas são planas. Pise fundo e, quando pintar uma curva, desacelere. É isso! Para fazer tempos cada vez menores, valerá suas regulagens depois que estiver experiente.

PAINEL - Esta é sua visão durante as provas. Confira seus instrumentos



1 Velocímetro - 2 Posição na prova - 3 Marcador de combustível - 4 Marchas - 5 Retrovisores - 6 número de voltas - 7 Mapa da pista - 8 Indicadores de deflitos



A corrida com tela bipartida já prejudica a visão. Imagine em três!!



Esta é a tela do Driver Edit. Este piloto de boné azul parece alguém conhecido, não?



E olha os pilotos brasileiros aí: acelere com Christian Fittipaldi e Rubinho Barrichello



Falta de criatividade: todas as pistas são planas e... marrons!?!



JUNGLE STRIKE

Electronic Arts

Simulador/Ação -
1 jogador

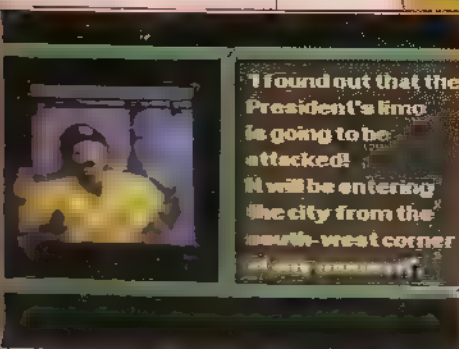
GRÁFICO	○○○○
SOM	○○○○
DESAFIO	○○○○○○
DIVERSÃO	○○○○○○
ACESSIBILIDADE	○○○○
VALOR	○○○○

Facil, este cart renova o desafio na saga. Agora é preciso desenvolver novas estratégias para aproveitamento de recursos e combustíveis.

COMANDOS

	Arma de alto poder
	Arma de poder médio
	Metralhadora
	Ação: tela de controle

★ **Armor** é o seu escudo. Cuidado para não trombar com prédios, portões, rochas e outros obstáculos. Mesmo que não sejam perigosos, diminuem seu Armor.



A saga Strike saiu em três games: Desert, Jungle e Urban, nessa ordem. A versão Jungle Strike para Mega Drive foi lançada em meados de 93 e só agora chega ao Super NES. A história é a mesma, sem tirar nem pôr, mas veio com várias mudanças. Agora são quatro veículos (além do helicóptero, você pilotará um hovercraft, um jato F-117A Nighthawk e uma moto blindada), cinco co-pilotos a escolher e um desafio muito maior. É um bom game que renderá horas de ação e diversão.

UM PLANO MUNDIAL

Madman Jr., filho do vilão da primeira aventura, quer vingança. Ele se aliou a Escobar, chefe de um cartel de tráfico de drogas, e planeja destruir o mundo. Sua missão é evitar que isso aconteça. Apesar da selva do título, você atravessará também mares e desertos. São nove complicadas fases, com várias missões cada. Veja a sequência da primeira e boa sorte, recruta!



Liquide estes H.A.R.V.s, terroristas dentro de trailers que ameaçam os monumentos dos EUA. Você ganha uma carga de Armor.

Depois, resgate os reféns nas bases terroristas. Leve-os para um local seguro (o hospital ou a CIA) e ganhe 150 pontos de armamento para cada um.



Destrua cinco carros-bomba como este. Não é difícil, mas proteja-se dos tiros rivais.

Veja no mapa a localização do agente secreto Akbar e vá buscá-lo. Fácil!

JUNGLE STRIKE

THE SEQUEL TO DESERT STRIKE

OS CO-PILOTOS

Entre nesta tela para escolher seu co-piloto. São cinco feras e há até uma gatinha entre eles. Uns são bons de mira, outros de resgate. O mais equilibrado é o J. W. Fennel "Wild Bill".

TELA DE CONTROLE

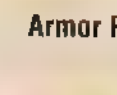
Nela você confere tudo: sua localização no mapa, o status de cada missão, a posição dos inimigos, dos tanques de abastecimento e das munições, além do combustível e munição de seu veículo. Tudo muda a cada nova missão.

ITENS

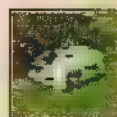
Quando um alarme soa, no meio de uma missão, é porque você está precisando de algo. Confira os itens de reposição:



Fuel Drums - Completam o combustível.



Armor Repair - Completa o escudo.



Ammo Crate - Completa suas armas.

VEÍCULOS E ARMAS

HELICÓPTERO - 9 mísseis Hellfire, 60 mísseis de médio alcance Hydra e 1.000 tiros de metralhadora.

XL-9 HOVERCRAFT - 9 poderosas minas para água, 50 foguetes médios e 1.000 tiros de metralhadora.

F-117A NIGHTHAWK - Mísseis de alto poder AIM-92S, bombas médias e tiros de metralhadora em quantidade infinita.

MOTO - 9 minas terrestres, 30 foguetes médios e 1.000 tiros de metralhadora.



ROAD RASH U. S. Gold

Ação - 1 ou 2 jogadores
Lançamento Tec Toy

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Com certeza as corridas vão valer boas horas de diversão. O cart não decepciona. Vale a pena experimentar

COMANDOS

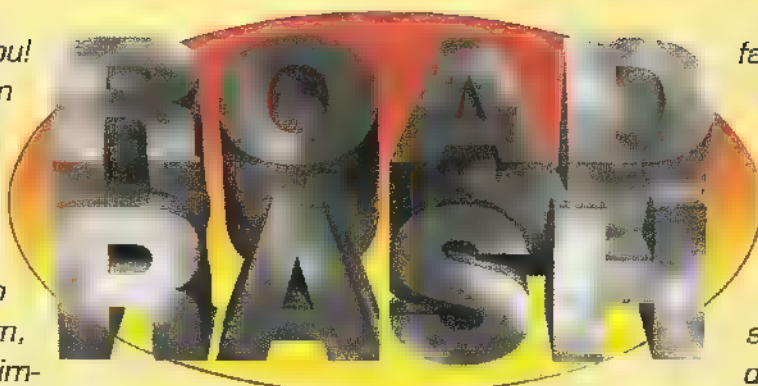
Botão 1	Acelerar
Botão 2	Socar/Roubar porrete ou corrente
↑ + Botão 2	Chutar

PASSWORD INFERNAL

Mamata pura! Com a password abaixo você começa no primeiro nível com a Diablo 1000, a melhor moto do jogo.

11100 02NEO
01120 177SR

Finalmente chegou! Road Rash é um clássico das corridas desonestas que vem para agitar o Master. O jogo está muito bom, com gráficos simples, mas bem limpos. Mesmo sendo um pouco lento, as manobras na pista são



favorecidas e o resultado é um desempenho legal do corredor. A softwarehouse caprichou nos rocks, mas o resultado ficou enjoado. Faça como a

gente: tire o volume da tevê e jogue embalado pelo som da sua preferência.

ACCELERANDO

Jogar Road Rash é simples. Na tela de apresentação você tem o Start, o Options e as cinco pistas nas quais vai correr. Você pode escolher a ordem em que quer correr, mas deve correr as cinco para passar de nível. Vencendo sempre, você muda de nível e descola uma password. Cada corrida vale grana para comprar motos melhores.

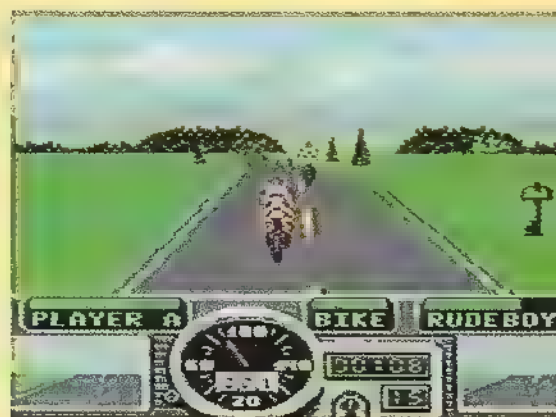
As pistas são as mesmas em todos os níveis, mas a dificuldade aumenta até ficar pauleira



São oito motos. Você começa com a Shuriken 400 e precisa descolar \$25 mil doletas pra comprar a Diablo 1000. Só sendo fera...

PAINEL FÁCIL

Very Easy! Player A indica sua energia. Levando chutes ou socos, você enfraquece. Bixe marca a energia da sua moto, que diminui se você cair ou bate em placas e carros. No canto direito pintam os nomes dos outros corredores, com sua barra de energia. Batendo pra valer nos caras, você diminui a energia do adversário pra aumentar suas chances. Alguns carregam correntes e porretes que você pode pegar.



Olho no painel e nos retrovisores. O número maior marca seu tempo na pista e o de baixo, sua posição na corrida. O velocímetro também conta a quilometragem

DICA ESPERTINHA

Corra muitas vezes no primeiro nível, numa mesma pista, para encher o bolso de grana. Assim, você entra no segundo nível com dinheiro para descolar uma moto melhor

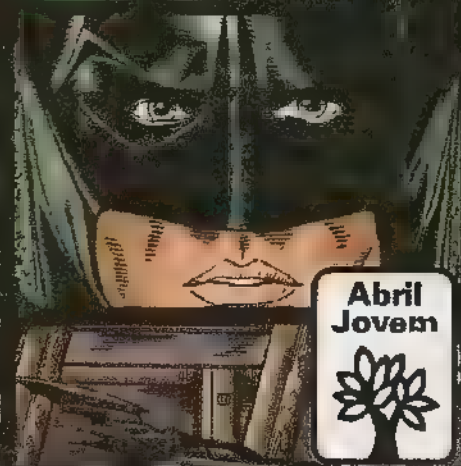


**CORAGEM AGORA.
JUSTIÇA SEMPRE!**

BATMAN ETERNALEMENTE

© 1995 DC COMICS, INC.

**O FILME EM
QUADRINHOS**



**Abril
Jovem**



Em cartaz numa banca perto de você.



LAST ACTION HERO

LAST ACTION

HERO

DO

INFERNO

GRÁFICO



SOM



DESAFIO



DIVERSÃO



JOGABILIDADE



ORIGINALIDADE



Quem quiser viver a última aventura de um herói, não precisa ir para o inferno. Basta jogar Last Action Hero, o novo jogo da Microsoft para o PC. O jogo é uma homenagem ao cinema de ação, com o herói John Matrix, interpretado por Mel Gibson, enfrentando uma série de desafios e batalhas. O jogo é dividido em três partes: a primeira é a introdução, a segunda é a história e a terceira é o final. O jogo é muito divertido e desafiador, com gráficos e som de alta qualidade. É uma ótima opção para quem gosta de jogos de ação.

UM HERÓI EM APUROS

Um herói em apuros é o protagonista do jogo. Ele é um homem comum, mas com uma força extraordinária. Ele precisa salvar o mundo de uma série de ameaças. O jogo é muito divertido e desafiador, com gráficos e som de alta qualidade. É uma ótima opção para quem gosta de jogos de ação.

COMANDOS

Os comandos do jogo são muito simples. O jogador usa as setas para se mover e o botão de espaço para atacar. É muito fácil de aprender e jogar.

Os inimigos deste game tiram energia pra caramba. Por isso, seja seletivo e não fique socando todo e todos, senão o game over.

O game dá 3 vidas, com seis corações cada uma.

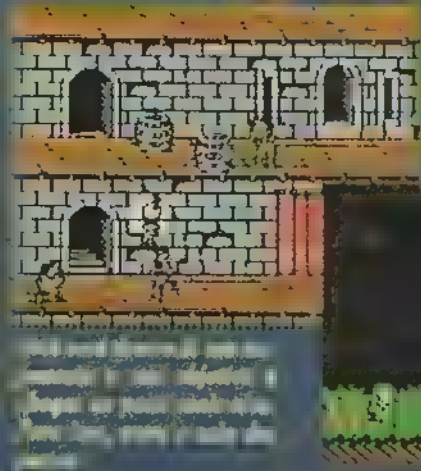
TELA 1



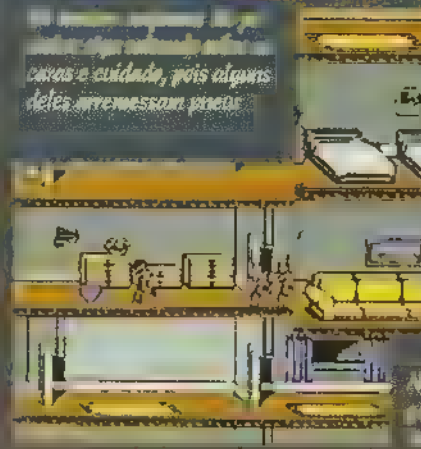
Vá passando por cima dos carros da polícia, mas não perca tempo socando os caras, pois eles tiram muita energia.

O brutamonte é o chefe. Abaixo-se e soque a valer.

TELA 2

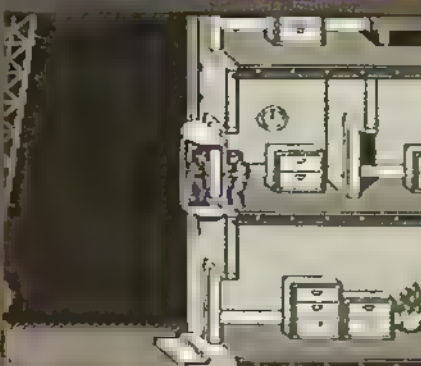


TELA 3



Não passe batido pelo chefe, pois ele tira muita energia.

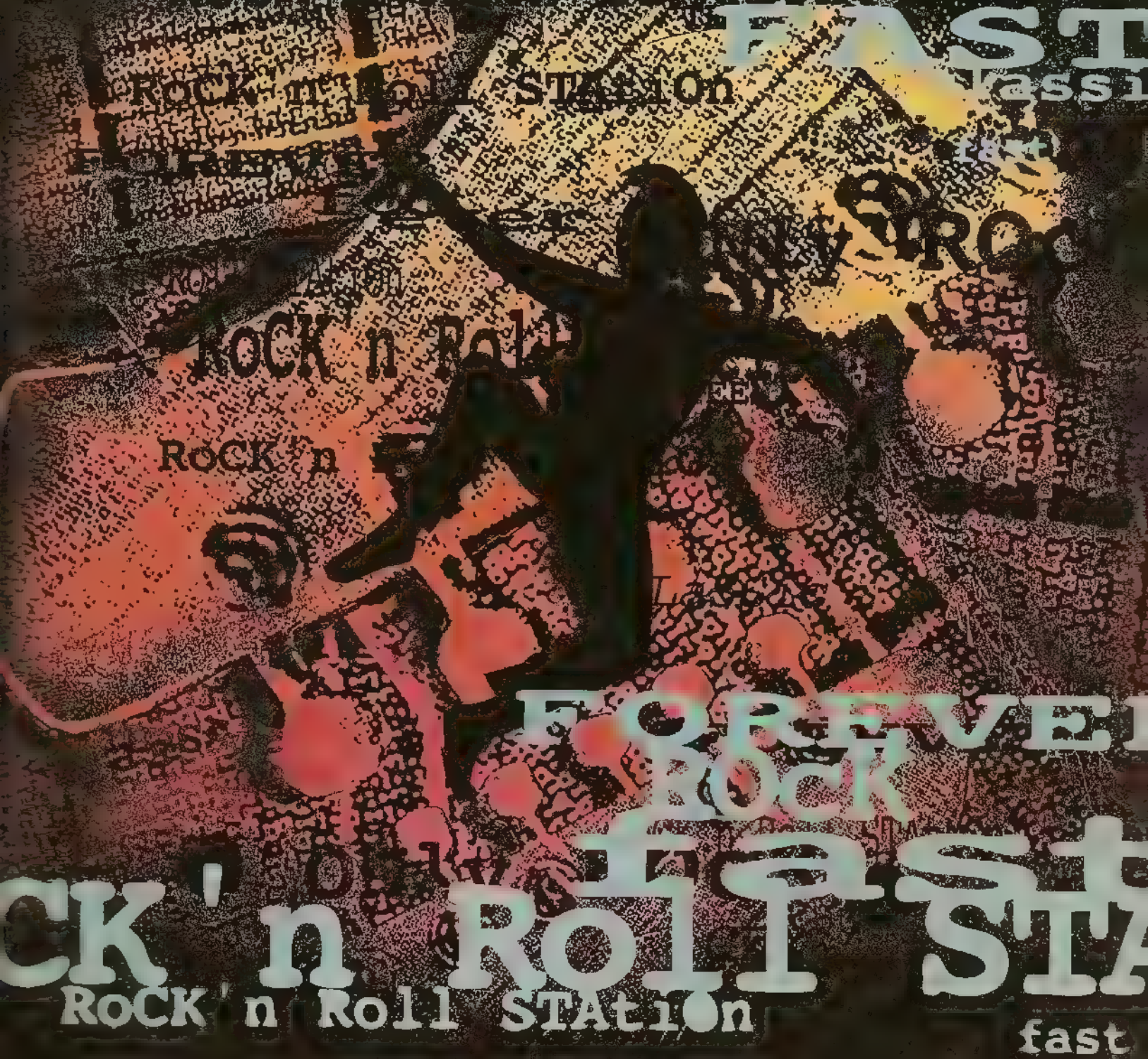
TELA 4



Já nesta sofisticada casa, use os elefantes para ir de um andar a outro até chegar ao chefe.

ZEPPELIN OFFSPRING IRON MAIDEN VAN HALEN RAMONES METALLICA

Roll Station IDENTIFICATION



89 A RÁDIO
FM ROCK

BLACK SABBATH AC/DC MEGADETH GREEN DAY THE



PESQUISA ESCOLAR? CONSULTE O ALMANAQUE EM PORTUGUÊS

Uma das poucas obras de consulta em CD-ROM no nosso idioma, o Almanaque lança sua segunda edição cheia de novidades

O Almanaque Abril CD-ROM é derivado da edição em papel, publ cada há mais de 20 anos. É uma espécie de enciclopédia compacta para consultas rápidas que tem como ponto forte as estatísticas

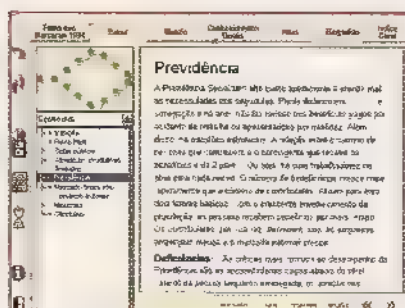
As enciclopédias em CD-ROM são a melhor invenção dos últimos tempos para os estudantes. Com o auxílio de sons, vídeos, ilustrações e fotos, a pesquisa de um tema acaba sendo muito mais instrutiva e divertida. Melhor ainda se tudo isso estiver em português — como no Almanaque Abril, a única obra do gênero em CD-ROM no nosso idioma.

A edição 95 do Almanaque acaba de sair do forno com um montão de novidades. Em primeiro lugar, o visual desta segunda versão está bem mais caprichado que o da anterior. Todas as funções estão agrupadas numa única tela, oferecendo diversas formas de pesquisa. O volume de texto aumentou em 50%, e a quantidade de recursos multimídia também cresceu. São aproximadamente 800 itens, entre fotos, vídeos, animações, gráficos e sons.

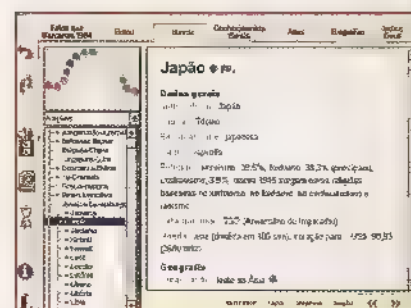
BOM DE BRASIL

Não se deve esperar do Almanaque a mesma profundidade e quantidade de recursos de uma enciclopédia como a Compton's, por exemplo, que tem 35 mil artigos e mais de 8 mil fotos. Em certas coisas, porém, a edição brasileira é imbatível. A área de pesquisa sobre o Brasil é superdetalhada, trazendo o principal sobre história, geografia, economia, política, saúde e diversos outros aspectos do nosso país. Algumas informações são verdadeiras preciosidades, como a tabela que mostra a evolução da inflação desde 1944.

A cobertura das outras nações é também caprichada. O Almanaque mostra 192 países — inclusive o recém-nascido Palau, em janeiro deste ano — com grande riqueza de informações, que vai da localização geográfica e bandeira ao idioma falado, moeda, sistema político, fatos históricos, produtos industriais, agrícolas etc. Na grande maioria — 136 países — você pode até ouvir o hino nacional.



O Almanaque explora em detalhes os assuntos brasileiros



Dos 192 países apresentados, 136 têm o hino nacional



A edição 95 tem visual mais bonito e 50% de texto a mais que a anterior



A Linha do Tempo destaca mais de 300 eventos importantes para a humanidade e o Brasil

No total, o Almanaque Abril 95 abrange 22 áreas do conhecimento, de informática a física, de medicina e biologia a astronomia e ecologia. Tudo está organizado nos tópicos *Fatos que Marcaram 1994*, *Brasil*, *Mundo*, *Conhecimentos Gerais*, *Biografias*, *Atlas* e *Índice Geral*.

Uma forma de acessar os artigos do CD-ROM é com o uso dos "botões" que abrem os tópicos, no alto da tela. Existem ainda três outras formas: pelo ícone da Lupa, que abre uma janela para digitar o tema ou palavra de interesse; pela *Amputheta* (Linha do tempo), que registra cronologicamente mais de 300 fatos marcantes desde o início do universo, e pela *Lista de Mídias*, que dá acesso direto aos vídeos, fotos, animações, ilustrações e sons contidos no Almanaque.



Editora Abril / Midialog
Obra de referência

PC 386 DX, 4MB RAM, 7MB HD, monitor VGA, ambiente Windows 3.1, DOS 3.1

Prós: Enfatiza assuntos relativos ao Brasil é repleto de estatísticas e atualizado

Contras: Por não ser uma enciclopédia, não permite pesquisas aprofundadas

Avaliação

8

Informações: Editora Abril, (0800) 150-150

ECSTATICA:

TERROR E ARREPIOS À VISTA

Mergulhe no realismo deste adventure cheio de sustos e mistérios

Você entra no jogo e, logo de cara, já está numa fria: vê um lobisomem devorando uma mulher. E não satisfeito em trucidar a vítima, o monstro resolve lançar você também. Se um friozinho percorreu sua espinha ou seus cabelos arrepiaram, bem-vindo a Ecstatica — um impressionante adventure que é puro terror.

Quem jogou *Alone in the Dark* vai se sentir mais à vontade neste game, em que o ângulo de visão da cena muda constantemente. É como se você estivesse vendo o jogo através de várias câmeras posicionadas em pontos diferentes do cenário.

Em outras coisas, porém, Ecstatica consegue ser mais sofisticado do que *Alone in the Dark*. A forma como você conduz o personagem é uma delas. Em vez de usar verbos ou ações (walk, use etc) típicos dos adventures, o game utiliza o teclado para tudo: andar em todas as direções, pegar ou usar um item, lutar, abaixar-se etc.

SEM SAÍDA

Aqui não existe o famoso inventário — aquela coleção de itens que o personagem pode carregar para realizar suas missões. Só é possível levar dois objetos ao mesmo tempo, um em cada mão. Isso, claro, se uma delas já não estiver empunhando uma arma.

O enredo de Ecstatica não é linear. Você



Para contar com a ajuda dos padres, vá ao mosteiro e leia a Bíblia



Se não puder enfrentar um monstro, esconda-se. Algumas casas são ideais para isso

tem total liberdade para conduzir o personagem para onde quiser, determinando assim o rumo dos acontecimentos. Neste game, tudo tem que ser feito com rapidez. Há muitos combates e seus adversários, em geral, são bestas e monstros. Por fim, você encontrará também alguns puzzles (problemas lógicos) para resolver.

A história se passa na região da Inglaterra, ano 928. Seu personagem é um viajante que resolve pedir pouso num vilarejo. Mal chega e vê a aterrorizante cena do lobisomem devorando a mulher. Fugir? Impossível: a ponte que liga a cidade ao resto do mundo se quebra. O jeito é tentar sobreviver e escapar vivo do lugar, enfrentando as bestas e feras que dominam o povoado. Boa sorte.



Saca só os tipos que você vai encarar em Ecstatica. Aqui o personagem terminou pendurado como salame



Armas como faca, espada ou clave não são suficientes para enfrentar o lobisomem

ECSTATICA

Psygnosis
Adventure
1 jogador

PC 486 SX 25MHz, 4MB RAM, 1 a 70 MB de HD, ambiente DOS 5.0

Prós: O jogo tem uma história envolvente, com muita ação e gráficos maravilhosos

Contras: Ecstatica é um game de curta duração

Avaliação

8

Informações: Magna Home (011) 816-0700



EDITORAZUL

Fundador: Victor Civita (1907-1990)
Diretoria: Angelo Rossi, Roberto Civita

Director Superintendente: Angelo Rossi

Director Editorial: Carlos C. Arruda
Director de Publicidade: Cláudio Santos
Director Comercial: Vera Helena M. Gomes
Director de Comunicação: Carlos Alberto Araújo
Director Financeiro: Pedro Frazão

AÇÃO GAMES

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Betto D'Elboux
Editor-Assistente de Arte: João Aliton Oliveira Andrade
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: Chico Max e Renato Costa
Redatores: Bento Abreu e Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte: Mondrian Alves Correa
Correspondentes: Angelo Ishi (Japão) e José Emilio Rondeau (EUA)
Consultores: Leonardo dos Anjos Santiago, Ivan Gordon e Wagner P. Hernandez
Ilustração de capa: Sérgio Carreras
Tradutor: Luis Fábio Marchesoni R. Mletto

STAFF EDITORIAL

Secretaria Editorial: Isabela Boscov
Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castell

PUBLICIDADE

Gerente: Luiz Carlos Stein
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Miriam Horta, Maria Luíza Marot e Ricardo Santos
Contatos de Agência: Ana Maria Lobo Andrea Madrid, Marcelo Cataldi e Rosária Pires
Contador: Nádia Lappas
Marketing Publicitário: Reginaldo Andrade
Coordenadores: Alex-Sander, Antonio Perissinoto, José Soares e Tiekio Kuniyuk

COMERCIAL

Gerente de Planejamento: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Pesquisa: Sílvia Campos

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. ISSN 0104-1630, edição 88, agosto de 1995. São Paulo - Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - CEP 20020-080, telef: (021) 220-3762. Circulação desta revista: 1ª quinzena do mês. Números atrasados (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornalista ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax: (011) 810-4800, telef: (011) 810-6800 (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Creditcard e Diners, ou cheque nominal, acrescentando 30% ao valor pedido para despesas de postagem.

ANER para despesas de postagem. **IVZ**

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

NA PRÓXIMA EDIÇÃO

Você confere
antes em Ação
Games

SUPER NES KILLER INSTINCT

Preview completíssimo da
animalesca versão deste
jogo de arcade para o seu
console

MAIS MK3!

Novos golpes
e truques que vão deixá-lo
de cabelos em pé!!
Imperdível!

MEGA DRIVE CARMEN SANDIEGO

A musa do crime
viaja no tempo numa trilha
emocionante. Com textos em
português!

GAME BOY DONKEY KONG LAND

O simpático gorila
da Nintendo em uma nova
aventura com ótimos
gráficos

MULTI INTERATIVA CLICK AND PLAY

Um CD-ROM
para você pirar de vez
montando seu próprio game
no micro



EDITORAZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

SET: Cinema e Vídeo
BIZZ: Rock, Pop e Comportamento
CONTIGO: TV, Gente e Atualidades
INTERVIEW: Entrevistas e Reportagens
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

UAU: Ídolos da Juventude
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
BOA FORMA: Beleza, Fitness e Saúde
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem,
Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Arquitetura e Decoração

A&D: Arte e Decoração

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO
HORÓSCOPO ANUAL
GUIA DE VÍDEO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5.777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP

Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - Cx. 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 321-0305 - Fax: (061) 226-3644

Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (019) 32-7975

Fortaleza: AG Holanda Comunicação - Rua Edgar Borges, 18 - sala 103 - CEP 60050-000 - Fortaleza/CE - Tel.: (085) 254-1666 Fax: (085) 252-2131

Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Av. Contorno, 8000 - sala 1101 - Ed. Wall Street - CEP 30110-907 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 291-6470

Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844

Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - Telef: (021) 220-3762

Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel.: (051) 223-9528 - Fax: (051) 217-1005

Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel./Fax: (048) 232-0519

Vitória - Espírito Santo: Duarte Propaganda e Marketing Ltda. - Rua Fábio Rusch, 42 A - Bento Ferreira, tel. (027) 325-3329 fax (027) 324-0421.

A DIRECT SHOPPING TRAZ DOS EUA PARA VOCÊ OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM VIDEO GAMES.



Primal Rage - Grande sucesso dos arcades. Lançamento simultâneo com os EUA. Dinossauros e macacos gigantes em lutas com bastante ação. Modelos reais digitalizados (SN e MD).

SÓ R\$ 99,90



Judge Dredd - É a criação mais recente de Sylvester Stallone. Ambientada em 2139. Direto das telas do cinema, com 12 níveis de ação (SN e MD).

SÓ R\$ 79,90



Justice League - Os 6 Super-Heróis da Liga da Justiça (Superman, Batman, Mulher Maravilha, The Flash, Aquaman e Green Arrow) lutam entre si pela primeira vez (SN e MD).

SÓ R\$ 79,90



SATURN AMERICANO
Incluindo grátis o maior sucesso dos arcades no momento: Virtua Fighter.

SÓ 2X R\$ 395,00



Jogos Incríveis para Saturn
R\$ 99,90 CADA

GAME BOY NOVA SÉRIE

Seis cores para o console mais vendido no mundo.

R\$ 79,90



Novo Donkey Kong Land

30 novos níveis e os melhores gráficos já vistos em um Game Boy.

SÓ R\$ 49,90



NBA Jam Tournament Edition

Os 27 times do NBA, com todas as jogadas da versão arcade, agora cabem no seu bolso.

SÓ R\$ 49,90

PANASONIC 3DO

O 32 bits com mais de 200 jogos disponíveis.



SÓ 2X R\$ 275,00



SÓ R\$ 79,90 CADA
Jogos também disponíveis: Road Rash e Wing Commander III.

CLÁSSICOS RECENTES

R\$ 59,90 Super Nintendo

Título:
Aladin
Castles in the Sky
GP II Part 2
Road Runner
Street Racer
Stunt Race FX
Ultimate's Quest

Cód.
101
102
103
104
105
106
107

R\$ 44,90 Super Nintendo

Título:
Animaniacs
Bugs Bunny II
Fatal Fury 2
Mortal Kombat
Speed Racer
Street Fighter 2x
Super Mario Kart
Tiny Toon Wacky Sports

Cód.
108
109
110
111
112
113
114
115

R\$ 59,90 Mega Drive

Título:
Bubsy 2
Ecco Jr
Fifa Soccer

Cód.
121
122
123

R\$ 49,90 Mega Drive

Título:
Fatal Fury
Mortal Kombat
Street Fighter 2 CE
Animaniacs
Duel - Test Drive 2
Championship Soccer
Lethal Enforcers 2

Cód.
124
125
126
127
128
129
130

TOP 10 - SÓ R\$ 79,90

- 1- Donkey Kong Country (SN)
 - 2- NBA Jam TE (SN, MD e agora 32X)
 - 3- Super Street Fighter II (SN e MD)
 - 4- Mortal Kombat II (SN, MD e 32X)
 - 5- Lion King (SN e MD)
 - 6- Batman & Robin (SN e agora MD)
 - 7- X-Men 2 (SN e MD)
 - 8- Mega-Man X2 (SN)
 - 9- Road Flash 3 (MD)
 - 10- Mickey Mania (SN e MD)
- E mais: International SS Soccer (SN) e File Soccer 95 (SN e MD).
Killer Instinct (SN) - R\$ 99,90

Importação direta em nome do cliente com frete e impostos já incluídos.

LIGUE JÁ

0800 240-240
E RECEBA EM SUA CASA.

LIGAÇÃO GRATUITA

Consulte sobre outros títulos e peça mais informações por telefone.

DIRECTSHOPPING

**ACABE COM
O BLÁ-BLÁ-BLÁ
DANDO UMA
DE BUBBALOO.**

BLÁ BLÁ BLÁ
BLÁ BLÁ BLÁ
BLÁ BLÁ BLÁ

Bubbalo

ADAMS®